

# HACKER



PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE • BROJ 34 • VELJAČA 1998. • CIJENA 32 Kn

TEMA BROJA

## BATTLESPIRE

• Nakon ovog FRP-a, preostaje nam jedino brojati dane do izlaska Morrowinda!

SPECIAL REPORT

## 3D REALMS

• Vruće najave kontroverznog 3D Realmsa

PREPORUKA BROJA

## JOINT STRIKE FIGHTER

• Iznimno zabavna simulacija koja će zadovoljiti sve fanatike, ali i čistokrvne arkadaše



HEAVY GEAR TEST DRIVE 4 ROBI: MOJ PRIJATELJ U NEVOLJI SUBCULTURE GRAND THEFT AUTO TOURING CAR CHAMPIONSHIP ZORK: GREAT INQUISITO JAZZ JACKRABBIT 2 INCUBATION BEAT THE HOUSE 2 QUAKE MISSION PACK 2 CHESSMASTER 5500 THE LUCASARTS ARCHIVES VOL.3 RED ALERT: THE COLLECTORS' PACK SEA FIGHTER GARFIELD IN THE ACT X-WING VS. TIE-FIGHTER: BALANCE OF POWER SPIROU AARON VS. RUTH IMPERIALISM PLUS BLOODBATH AT RED FALLS SUBHUNT SEGA RALLY CHAMPIONSHIP HARIBOY'S QUEST HUGO 2

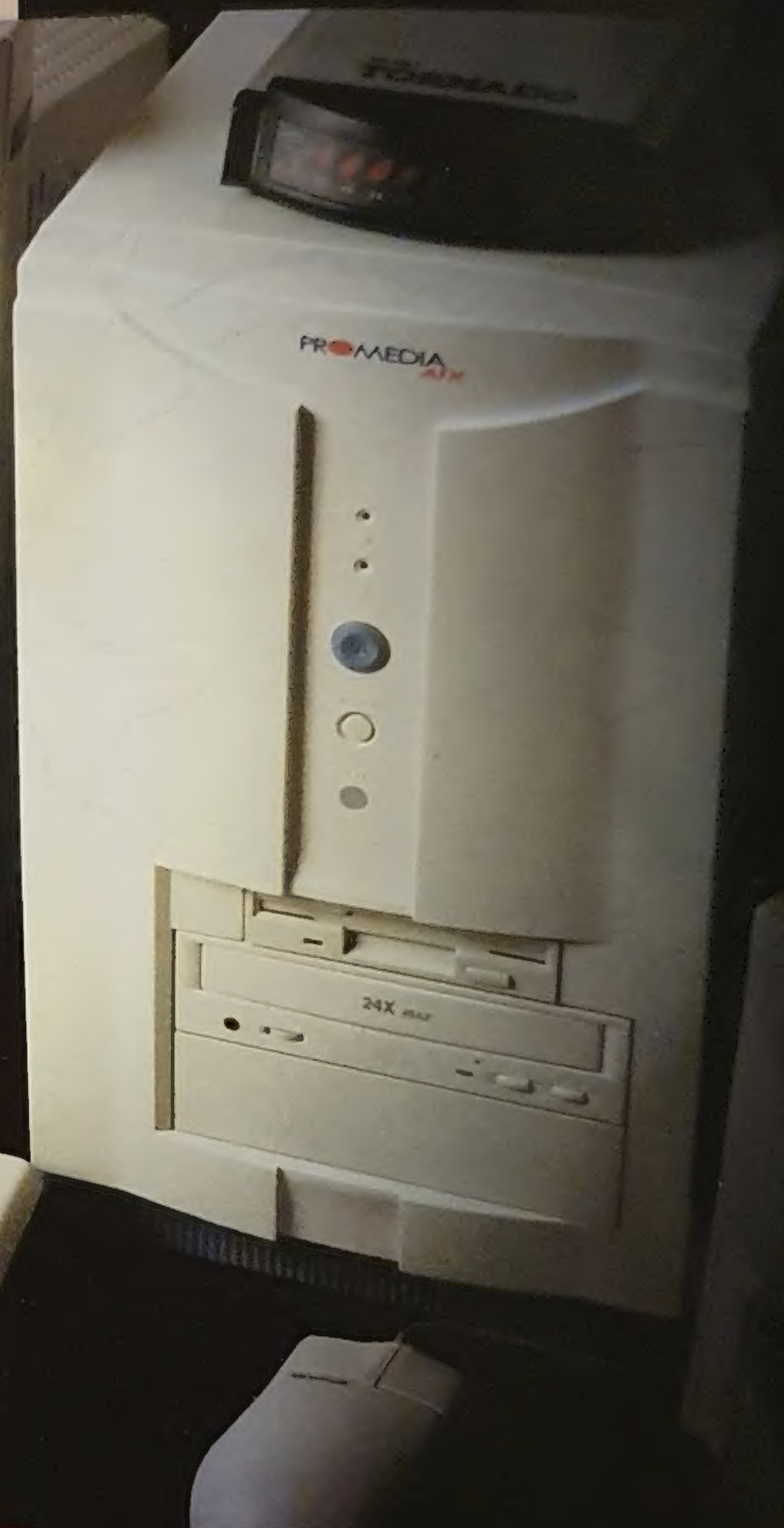


Stručnjaci su odabrali  
za Vas ...



Na Vama je da im  
iskažete povjerenje!

PROMEDIA  
DIMENSION ATX



Naša nova linija računala PROMEDIA DIMENSION, objedinjuje trenutno dvije najinteresantnije novosti PC svijeta: Intel Pentium II procesor i Intel AGP bus. AGP (Accelerated Graphic Port) predstavlja konačno rješenje za grafički orijentirane korisnike. Prednost mu je višestruko veća propusnost podataka od impresivnih 528 MB u sekundi u odnosu na klasičnu PCI sabirnicu koja je dimenzionirana na 133 MB/sec.

PROMEDIA DIMENSION zahvaljujući ATI Rage PRO akceleratoru s AGP 2X tehnologijom nudi Vam performanse grafičke radne stanice po vrlo pristupačnoj cijeni.

Nove tehnologije neumitno grabe naprijed, na Vama je da izborom prave platforme osigurate vlastitu investiciju.

Zvečajska 5

30 49 98

30 50 08

[www.formel.hr](http://www.formel.hr)

**Formel**  
computers  
KONCEPTUALNI DESIGN RAČUNALA





Zagreb, Ulica grada Vukovara 37a,  
tel. 01 / 61 11 044, fax. 01 / 61 11 018

E-MAIL: AUTRONIC@OPEN.HR  
HTTP://WWW.AUTRONIC.OPEN.HR

- U.S. ROBOTICS SPORTSTER FAX-MODEM-VOICE 56K X2 EXTERNI
- DIAMOND SUPRA FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI
- SOUND BLASTER AWE 64 CREATIVE LABS

CIJENA 1.145 Kn  
CIJENA 700 Kn  
CIJENA 555 Kn

- MATROX MISTIQUE 220 3D 4 MB
- MATROX MILLENNIUM II 4 MB
- DIAMOND MONSTER 3D 4 MB DRAM

CIJENA 875 Kn  
CIJENA 1.290 Kn  
CIJENA 1.245 Kn

- MULTIMEDIA KIT (SOUND CARD 16 • CD-ROM 24X SPEED • ZVUČNICI 120 W)

CIJENA 810 Kn



### INTERNET PC 200 MMX

- CPU INTEL PENTIUM MMX 200 MHZ
- 32 MB RAM EDO
- FDD 1.44 MB
- HDD WESTERN DIGITAL 3200 MB
- VGA S3 2 MB EDO 64 BIT M-PEG
- SOUND CARD 16 BIT STEREO P&P
- CD-ROM 24X SPEED • MINI TOWER
- FAX-MODEM-VOICE 56K INTERNI
- CRO TIPKOVNICA CHERRY 683
- PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR
- MOUSE + PAD • ZVUČNICI 120 W

CIJENA 6.999 Kn

### BUSINESS PC

- CPU INTEL PENTIUM MMX 166 MHZ
- 16 MB RAM EDO
- FDD 1.44
- HDD WESTERN DIGITAL 3200 MB
- VGA S3 64 BIT M-PEG
- MINI TOWER
- CRO TIPKOVNICA
- PHILIPS COLOR MONITOR 14" LR
- MOUSE + PAD

CIJENA 4.499 Kn

### MULTIMEDIA EXPERT

- CPU INTEL PENTIUM MMX 166 MHZ
- PIC PENTIUM INTEL TRIFON 530 CX
- 32 MB RAM EDO • FDD 1.44 MB
- HDD WESTERN DIGITAL 3200 MB
- ATI 3D-XPRESSION PCI 2 MB
- SOUND BLASTER AWE-64 CREATIVE
- ZVUČNICI 120 W • MOUSE + PAD
- FAX-MODEM-VOICE 33.600 INTERNI
- MINI TOWER • CD-ROM 24X SPEED
- PHILIPS COLOR MONITOR 15" LR.NI
- CRO TIPKOVNICA CHERRY 683

CIJENA 7.555 Kn



# H TURBO HACKER

## FIFA 98



Svjetsko prvenstvo je na pomolu, a u europskom smo dobili prave gubitnike u grupi. Ali što ako naši razočaraju? Ako se to već dogodi (nadam se da neće), ostaje nam jedino okaljano nogometnu čast sprati u FIFA '98 zaigraši sa 172 nacije ili 189 klubova okupljenih u 11 nacionalnih liga. Da igra ne bude monotona, na raspolaganju vam je 16 stadiona i bogat fond riječi (nekih 40000), a ako vam ni to nije dovoljno, onda zaigrajte umreženo na 8 PC-a okupivši čak 20 igrača.

## TOP LISTA

FIFA 98

TOMB  
RAIDER 2

NBA LIVE 98

TEST DRIVE 4

WING COMMANDER  
PROPHECY

## TOMB RAIDER II



Indiana Jones u Ženskom izdanju - prelijepa, vitka, lijepih oblina, šarmantnog glasa, ukratko savršenstvo bez mane, jedna i jedina Lara Croft. Osim toga, ona je ubojita (cca nekih 30 oklopnih brigada) i tamani pred sobom sve što je živo a nije biljka. Njene misije su, za razliku od onih iz prvog dijela, preteške za mene, okoliš je grafički dotjeraniji, a uz 3Dfx podršku igra izgleda savršeno kao i ona. Ahh... kako je lijepo gledati ženu koja drži M16 ili bacač granata u ruci.

## NBA LIVE 98



Zato što je svijet nepravedan i daje prednost sportovima u kojima dominiraju muškarci (poput nogometa, hokeja na ledu, utrke formule), zaljubljenici u druge sportove su zakinuti, rijetko kad imaju prigodu zaigrati svoju omiljenu sportsku igru na računalo. NBA '98 je ipak iznimka, košarkaškim žargonom, igra zaslužuje čistu tricu - savršeno je grafički dotjerana, popraćena različitim komentarima koji igru čine zanimljivom. Momčadi su stvarne: neće se dogoditi da Kukoč zaigra u Moskovskom "Spartaku" a Magic Johnson u "Olimpiakosu".

## H TURBO HACKER

ZAGREB -& Strossmayerov trg br. 7  
& Importane centar

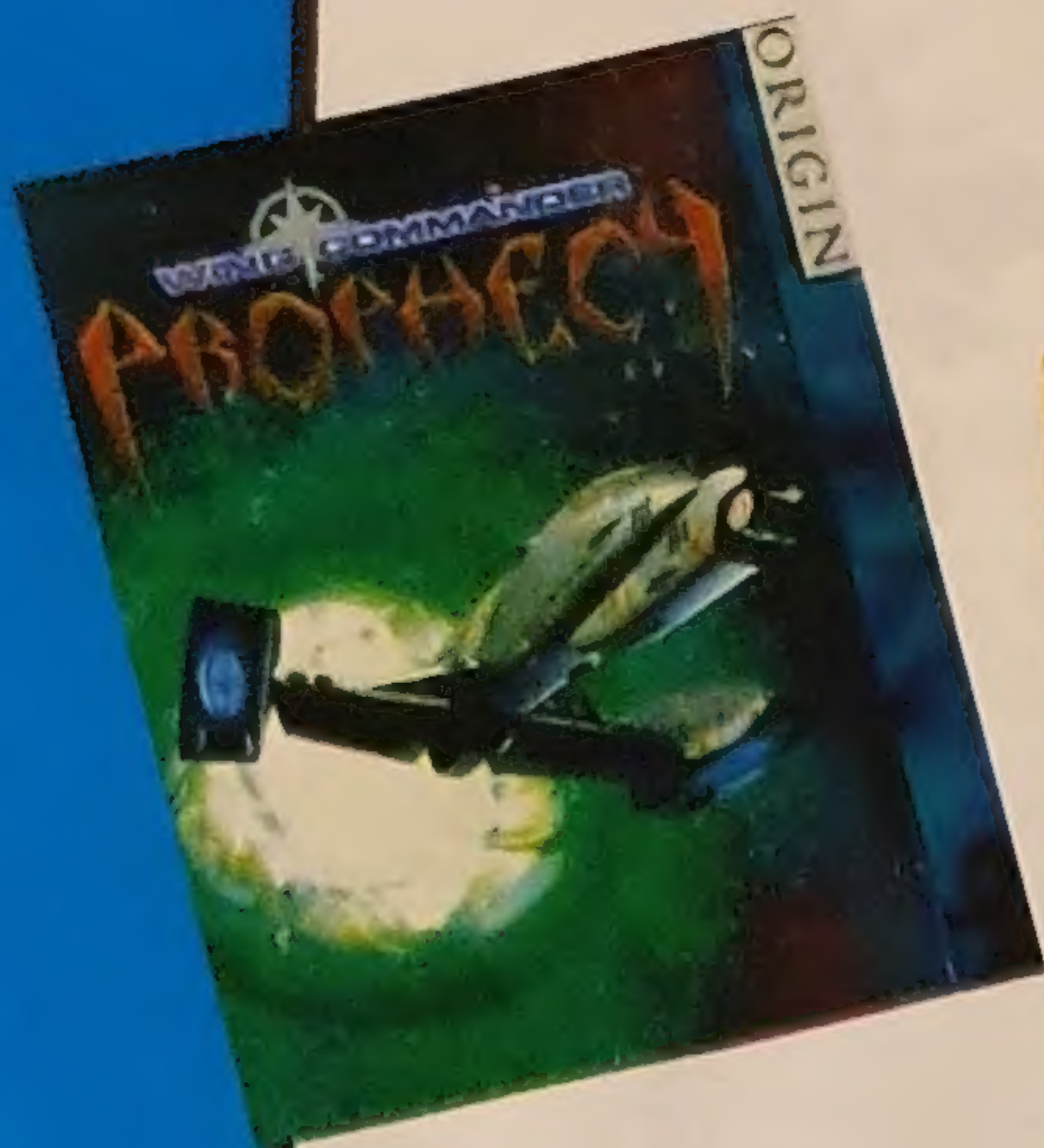
OSIJEK -& Marina Držića 1

VARAŽDIN -& Pavlinska 5

RIJEKA -& Karolina Riječka, Korzo 7

SPLIT -& Bana J. Jelačića 17





# WING COMMANDER PROPHECY

Dugo se čekalo na nastavak već legendarne igre The Price of Freedom, a kad se pojavio izazvao je pravi bum. Nije to bio nastavak, nego je igra, nažalost, imala sasvim novu priču koja vrlo malo dodiruje prošlost no o njoj itekako ovisi budućnost (i stvarna i ona u igri). Stvarna je budućnost pozitivna - vjerojatno nas očekuje nastavak priče, a ona u igri ovisi jedino o nama. Vi ste mladi akademik (sin pokojnog pilota Casyja) koji se, nošen očevo slalom ali i instinktom, bori protiv novog protivnika - još groznijeg, hrabrijeg i ubojitijeg od Kilrathija. Opis igre je suvišan objavili su ga gotovo svi svjetski časopisi koji imaju bilo kakve veze s kompjutorskim igrama. Igra je slična prijašnjima, no sada je tu 16 bitna grafika i Voodoo procesor, što je izdiže iznad srodnika. Da je savršena, dokazuje i njena nelinearnost; tijekom igre ovisi jedino o vama, a ne uspijete li od prve, sve se mijenja i stvari više ne idu očekivanim redom. Sve je prepuno animacija koje povezuju pojedine dijelove igre i, ono što me je jako razveselilo, uz ORIGINAL igru dobit ćete, konačno, i zvjezdanu kartu na kojoj ćete sada moći i vidjeti o čem vam to zapovjednik priča, a ne "zujati u prazno". Nadam se da će napraviti dodatne misije i tako nam skratiti agoniju čekanja novog Wing Commandera.

USAMA KALIT



## TEST DRIVE 4



Naslov sve govori, utrke auta i žvaca. Zaljubljenici u sportske simulacije polako dolaze na svoje. Ovaj vam dragulj nudi vožnju autima iz ranih 60-ih i 90-ih. No, da bi igra bila zapažena, morala je biti po nečemu iznimna - svaki auto ima originalni digitalni zvuk. Aha, tu je i murija: čim malo pritisnemo papučicu gasa, eto ih. Vremenski uvjeti znaju biti i gori od onih na Velebitu, a itekako utječu na vožnju, 6 staza će zadovoljiti i Hakkinena, ukratko: vrlo dobra simulacija sportskih automobila.

**PREPORUKA**

ANDRETTI RACING

STREETS OF  
SIM CITY

BLADE RUNNER

JEDI KNIGHT



# HACKER

Prvi hrvatski časopis za informatičke igre  
Izlazi mjesečno

Izdavač:  
**JANUS LINGUA d.o.o.**  
za novinsko-izdavačku djelatnost  
Petrijnska 11, 10000 Zagreb  
tel/fax: 01/435-179  
žiro račun: 30105-603-28346

Direktor:  
**Senka Kušer**

Tehnički urednik:  
**Tomislav Mijić**

Glavni i odgovorni urednik:  
**Kristijan Žibreg**

Design i layout:  
**Igor Vranješ**

Suradnici:  
**Vjeko Brkić,**  
**Igor Duić,**  
**Damir Đurović,**  
**Robert Gabelić,**  
**Alan Graf,**  
**Vedran Januš,**  
**Berislav Jozić,**  
**Usama Kalit,**  
**Denis Kovačić,**  
**Krešimir Lauš,**  
**Mislav Mataija,**  
**Luka Mihaljević,**  
**Luka Mužinić,**  
**Patrik Pencinger,**  
**Miroslav Puljiz,**  
**Dario Rakovac,**  
**Ivan Rubelj,**  
**Damir Rukavina**

INFO, INFO PLUS I  
POSLEDNJE VIJESTI piše:  
**Luka Mihaljević**

NAJAVE I SPECIAL REPORT piše:  
**Damir Đurović**

SOS, HACKERMANIJA I  
BEZ PANIKE piše:  
**Denis Kovačić**

INTERNET, NET PLUS, TECH REPORT,  
TECH PLUS I HARDWARE piše:  
**Patrik Pencinger**

Strip:  
**Goran Stanić**  
goran@agram.com

Animator:  
**Tihomir Jauk**

Lektor:  
**Ankica Derek**

Računovodstvo:  
**Melita Šobot**

Izrada filmova:  
**Studio Janus,**  
Petrijnska 11,  
10000 Zagreb  
tel/fax: 01/435-179,  
27-883, 429-810

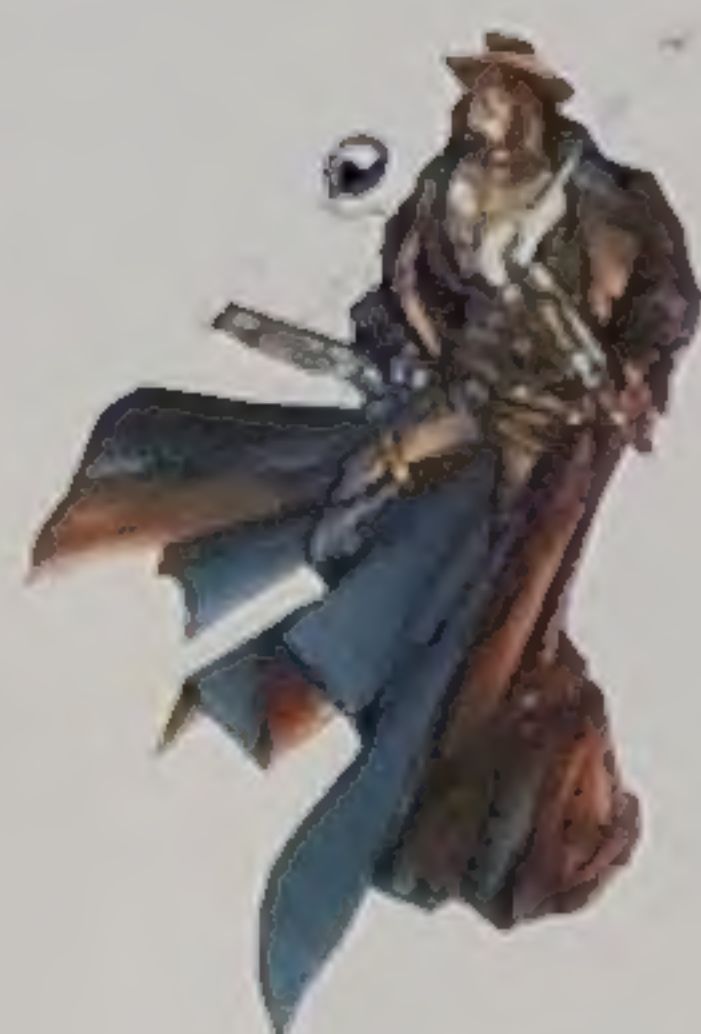
Tisak:  
**Tiskara Meić**  
Šenoina 25, 10000 Zagreb  
Tel/fax: 01/523-613  
ISSN 1330-7126

e-mail:  
**hacker@janus.hr**

Časopis je napravljen  
u programima QuarkXPress, CorelDraw  
i Adobe Photoshop  
i uz pomoć mrežne opreme

**SVEC**

## SADRŽAJ



### NAJAVE

Božićna i novogodišnja groznica je prošla, proizvođači igara su ispucali sve adute i nakratko se povukli u tišinu doma svoga. Odmaraju? Ma ne, vrijedno rade pripremajući nam nova iznenađenja. I mi smo bili vrijedni, prikupili smo za vas najave igara koje nam dečki iz silicijske tvornice snova pripremaju za vruće ljeto. Nemojte odmah zasliniti te stranice, ljeto je još daleko...

<b>INCOMING</b>	<b>14</b>
<b>BALDUR'S GATE</b>	<b>16</b>
<b>M.A.X 2</b>	<b>17</b>
<b>QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE</b>	<b>18</b>
<b>POPULOUS 3</b>	<b>20</b>
<b>BLOOD 2</b>	<b>21</b>

### SPECIAL REPORT

22

O 3D Realsima nismo dugo čuli, posljednje njihovo iznenađenje bilo je Shadow Warrior. Ovih su dana ponovno u žiži zbivanja zahvaljujući najavama triju novih hit igara. Pročitajte što nam novoga sprema uigrana momčad koja nam je donijela i poznatog Đuku u rubrici Special Report za koju je ovaj put materijale prikupio još "svjež" Damir Đurović



### AMIGA WORLD

<b>NAJAVE</b>	<b>62</b>
---------------	-----------

<b>AMIGA DOOM</b>	<b>61</b>
-------------------	-----------

Iako o Doomu gotovo svi sve znamo, ovih je dana Amigaše iznenadila (konačna) Amiga konverzija igre koja je "sve pokrenula". Prvu inačicu ove legendarne igre za Amigu bit će zadovoljstvo igrati zato što je možete ugodno igrati i s najsporijim ubrzivačkim karticama.

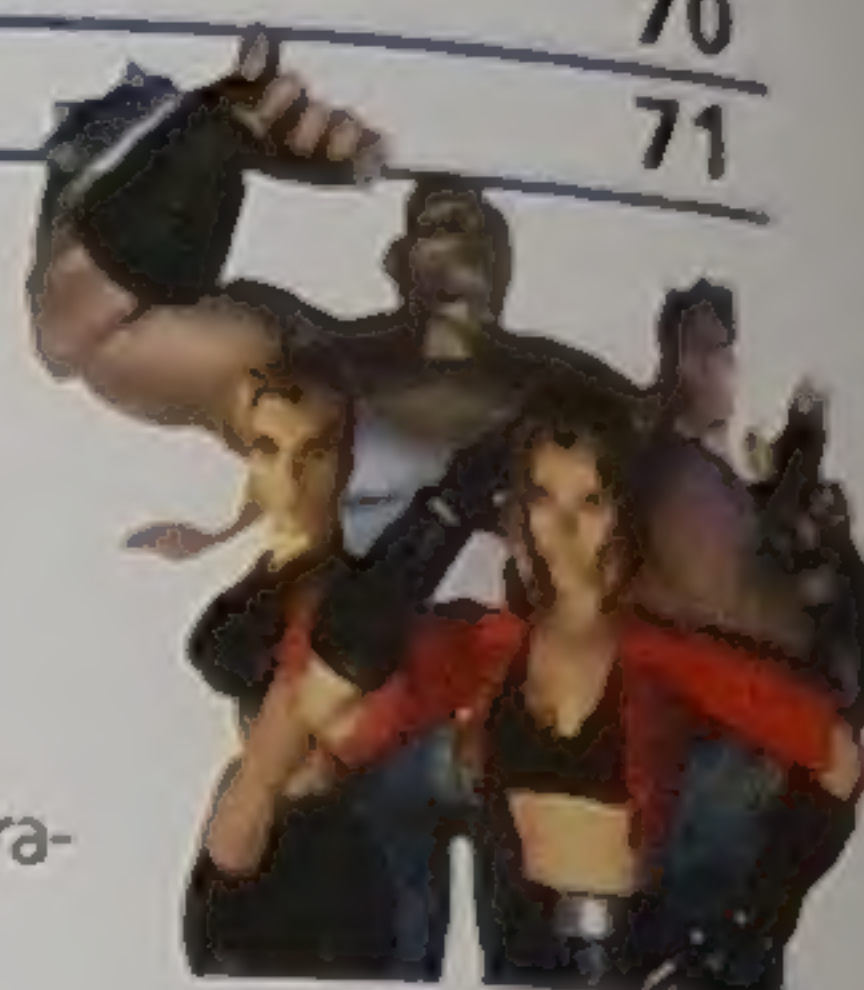
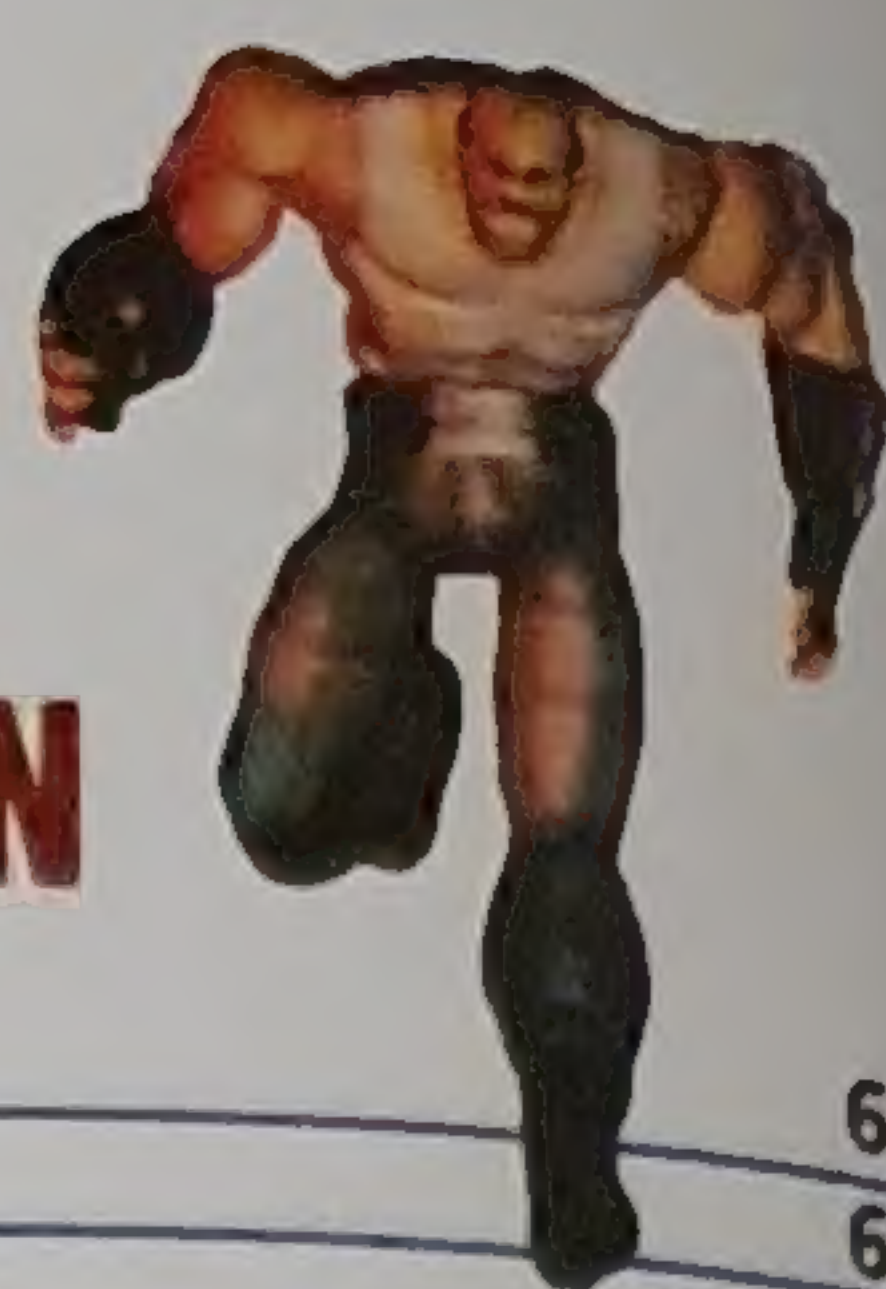


<b>BLADE</b>	<b>64</b>
<b>VULCAN SOFTWARE</b>	<b>64</b>

### PLAYSTATION

<b>INFO</b>	<b>66</b>
<b>TIME CRISIS</b>	<b>68</b>
<b>KURUSHI</b>	<b>69</b>
<b>MAXIMUM FORCE</b>	<b>69</b>
<b>FANTASTIC FOUR</b>	<b>70</b>
<b>SHADOW MASTER</b>	<b>70</b>
<b>FIGHTING FORCE</b>	<b>71</b>

EIDOS možda nije napravio inteligentnu igru i nije izmislio bogzna kako zanimljivu priču o kojoj bismo razglabali danima i noćima ali je dao ono najbitnije u svakoj igri – igrivost i dobru mjeru zabave. Fighting Force je upravo zbog toga dobar proizvod.



### RUBRIKE

<b>Pisma čitatelja</b>	<b>7</b>
<b>Hacker CD</b>	<b>8</b>
<b>Info</b>	<b>10</b>
<b>Internet</b>	<b>78</b>
<b>Tech report</b>	<b>80</b>
<b>Hackermanija</b>	<b>88</b>
<b>Oglasi</b>	<b>95</b>
<b>Strip</b>	<b>96</b>

### HARDWARE

<b>CREATIVE LABS EXXTRAVAGANZZA</b>	<b>84</b>
-------------------------------------	-----------

Creative Labs nas je uvijek znao iznenaditi kvalitetnim proizvodima koji su zaštitni znak ovog inovativnog poduzeća, no što je previše – previše je. Zvučnici koji su nam stigli na testiranje, nova grafička kartica i DVD multi-medijalni kit su nas ostavili bez riječi i suhih ustiju. Jedino što možemo reći je – ekstravagantno!



<b>DIAMOND GRAFIKA</b>	<b>87</b>
------------------------	-----------



Odabir materijala: **Patrik Pencinger** Animator: **Tihomir Jauk, Branko Rogina**  
Dizajn sučelja: **Igor Vranješ, Željka Mokos, Kristijan Žibreg** CD urednik: **Kristijan Žibreg**



## IGRE

### HEAVY GEAR

Koliku li je samo temperatura podigla mala, šarena kutija prepuna novih igara među kojima je bila i dugoočekivana igra Heavy Gear. "Dobrom momku" naše redakcije, mimom i miroljubivom Damiru Rukavini pripala je čast igranja i pisanja recenzije. No, je li baš sve bilo tako ružičasto kao što smo očekivali i kakvo je pismo, nakon sati provedenih uz igru, Damir poslao dečkima iz Activisiona, zaključite sami.

### TEST DRIVE 4

### ROBI: MOJ PRIJATELJ U NEVOLJI

### SUBCULTURE

Patrika Pencingera je oduvijek oduševljavao tajnoviti svijet podmorskih dubina u kojima žive nepoznati nam oblici života. Kao vatreni obožavatelj Jacques Cousteaua i njegovih prekrasnih serija o životu u moru, fanatično se prihvatio recenzije ove igre koja unosi dašak svježine u industriju zabavnog softvera opterećenu klišeima. Pročitajte zašto je toliko zabavno istraživati svijet podmorja u ovoj igri koja svojom prekrasnom grafikom nije mogla bolje oslikati svijet oceanskih dubina.

### GRAND THEFT AUTO

### TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Simulacija utrke sportskih automobila koja se na Playstationu prodala u bezobrazno visokoj nakladi probija se do samih vrhova PC top ljestvica. Codemasters nas je, nakon preduge "apstinencije", iznenadio ovim kvalitetnim proizvodom koji svojom atraktivnom grafikom i realnim simulacijskim parametrima jednostavno lijepi za sjedala.



### ZORK: GREAT INQUISITOR

### JAZZ JACKRABBIT 2

Zec, gadiš mi se... To je bilo prvo što smo rekli Igoru Duiću kad se prihvatio recenzije najslabije arkadice na svijetu. Zec se vratio u drugom nastavku ove odlične, dinamične i šarene platformske arkade i bez problema se probio do samog vrha izborivši si laskavu titulu Hack igre.



## POPIS OGLAŠIVAČA

ALADDIN	37
ALGORITAM	korice, 65
ARTAKOM	77
ARTES	27
AUTRONIC	1
BIROSTROJ	35
CATV JOZA	35
CHIPOTEKA	35
DERBI INFORMATIKA	31
EDINKOM	31
ER-TEH	39
F1 KOMPJUTER	37
FILEX	55

FORMEL	korice
GAMA	59
INFOLAB	82
LOST	55
M.T. UREDSKA OPREMA	55
MACRO-MICRO	82
MEDVEDNICA	27
MELCOMP	15
MICROLINE	25,60
M-SAN	korice
NEZBIT	82
OMNIA	83
PC-PROJEKT	39

PENTAGRAM	19
PRINTEX	35
RADIO 101	76
RENOPROM	46
SENSO	48,49
TURBO HACKER	2,3
VENTEX	82
WSP	55
ZOLA	76

## TEMA BROJA



### INCUBATION

Dobra akcija, dobra grafika i dobra priča. Incubation je sve to u jednom. Ako ste zaboravili kako je to odigrati dobru partiju stratejskih šah poteza, prava je prilika da osvježite pamćenje.

### BEAT THE HOUSE 2

### QUAKE MISSION PACK 2

### CHESSMASTER 5500

### THE LUCASARTS ARCHIVES VOL.3

### RED ALERT: THE COLLECTORS' PACK

### SEA FIGHTER

### GARFIELD IN THE ACT

### W-WING VS. TIE-FIGHTER:

### BALANCE OF POWER

### SPIROU

### AARON VS. RUTH

### IMPERIALISM PLUS

### BLOODBATH AT RED FALLS

### SUBHUNT

### SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

### HARIBOY'S QUEST

### HUGO 2

## PREPORUKA MJESECA

### JOINT STRIKE FIGHTER

EIDOS, čini se, ne može pogriješiti. To su dokazali i ovom odličnom zrakoplovnom simulacijom koja je Krešimira Lauša oduševila svojom konfigurabilnošću, prekrasnom grafikom i neviđenim doživljajem letenja. Zar uopće postoji razlog da ova igra ne bude PREPORUKA MJESECA?



## SAVJET VIŠE

### TOTAL ANNIHILATION

## RJEŠENJE

### THE CURSE OF MONKEY ISLAND

## BATTLESPIRE



Ovdje počinje naša priča. U njoj, vi ste heroj o kojem starac priča i poslani ste na paralelni svijet postojanja, Battlespire, gdje ćete pokušati dokazati svoju vrijednost i steći pravo pristupa elitnoj postrojbi carske straže. Battlespireom upravlja skupina vrlo moćnih čarobnjaka između kojih se bira carski bojni čarobnjak. Pobjedite li Battlespire, postat ćete članom tamrijske elite... U mistično carstvo Tamriela vode vas Bathesdini majstori čarolija i naš epski narator Dario Rakovac.





## Štovano čitateljstvo,

sa svakim brojem donosimo nove promjene, ponekad sitne a ponekad itekako vidljive pa nas stoga veseli velik broj vaših pristiglih reakcija i pohvala za naš uloženi trud. Drago nam je kada uspijevamo pobuditi velik broj vaših reakcija jer to znači da čitava naša mala ekipa Hackerovaca dobro stoji na putu da za vas napravi dobro, zanimljivo, informativno ali i duhovito štivo. Nadam se da je i ovaj broj u tome uspio i da vam ima što pokazati.

Na početku valja izdvojiti Battlespire - vrlo zanimljivu Temu broja. Nakon prošlog broja u kojem je bilo izuzetno teško odabrati favorita jer nas je dočekala gomila dobrih naslova, u ovom se broju izdvojio jedan, nakon dužeg vremena odlično napravljen FRP naslov, koji je svojom izvedbom, idejom/pričom i cjelokupnim dojmom ponovo proslavio majstorski tim pod imenom Bethesda Softworks. Joint Strike Fighter je igra koja odmah slijedi iza Teme broja. Odabrana kao Preporuka mjeseca sa visokih 91%, ova igra će jamačno zalijepiti za stolice sve ljubitelje simulacija a mnogima će se učiniti da je nepravedno stavljena "iza" teme broja - uh, uvijek na nas pada težak teret odluke.

U redakciju je stigao velik broj vaših zabrinutih pitanja oko rubrika koje su bile izostavljene u prošla dva broja Hackera. Naravno da niti jednu rubriku nismo izbacili iz koncepcije časopisa - radilo se samo o procjeni aktualnosti igara koje su nas u protekla dva mjeseca doslovno zatrpale pa smo im, objektivno i zalučeno, dali prednost u časopisu. Stoga, u ovom broju su ponovo sa vama rubrike Savjet više, Internet, Hack galerija (na CD-u) i ništa nismo izostavili.

Isto tako, nadamo se da je CD ispunio i ovoga puta vaša očekivanja. Izdajamo odlične i atraktivne animacije koje su većini čitatelja predstavljale pravi užitek pa ih najavljujemo i za sljedeća izdanja. Vjerujem kako je odabir igara i programa i ovoga puta uspio zadovoljiti većinu vaših želja i zahtjeva - pišite nam i dalje i šalžite svoje prijedloge.

Na kraju, kako se uvodnik ne bi pretvorio u roman bez granica, najavljujem HACKER PLUS, naše posebno izdanje časopisa koje kreće od sljedećeg mjeseca i koje bi za neke od čitatelja trebao predstavljati pravu poslasticu, osobito za one koji su uvijek tražili dodatni prostor za Playstation. Za kraj, koristim povlasticu urednika časopisa pa najavljujem i VELIKU NAGRADNU IGRU koja kreće od sljedećeg broja. Stoga, strpljivo pričekajte sljedeći broj Hackera - ima dosta razloga i da taj broj bude favorit u vašoj kolekciji brojeva koji se ne propuštaju.

Tisuću je razloga zbog kojih nam se odlučujete pisati i isto toliko je razloga zašto baš odaberemo samo nekoliko njih za objavljivanje u časopisu dok ostala, kako to najučestalije kažete, "završi u košu". Ima tu slika, crteža, pjesama, eseja, vaših fotografija, parola ili razno-raznih dodataka uz pismo, priljepljenih, zaljepljenih, obljepljenih papirića s porukama, željama...hvala vam na svemu. U ovom broju izdajamo pismo u kojem "konstruktivne" kritike više liče na trenutak inspirativnog "pozitivnog ludila" jednog čitatelja koji je, rastrgan između ljubavi i mržnje prema svom omiljenom časopisu izgubio, osjećaj za prostor, vrijeme, gramatiku i tko zna što još...Dragi čitatelju, kod nas su iznenađenja uvijek moguća. Kako nam nisi poslao svoju adresu iz kako kažeš straha "od zagriženih Hackeraša" molimo te da nam se u javiš u redakciju - nagrada te očekuje a anonimnost je zajamčena.



## pismo mjeseca

### ETO JAVLJAM SE I JA!

Moram priznati da kad sam prvi put vidio broj 30. rekoh "adio Hacker". Ali sada, nakon dva broja sam se ili navikao ili predomislio.

Napokon ste smanjili pljuvanje po Quakeu (Aleluja). Već sam mislio da kad god je netko u redakciji prehladen ili treba pročistiti grlo vikne "deder de onaj Kvejk CD, nešto me grebe grlo." Pa što se ta igra vama toliko zamjerila? Što je netko nekad kupio Quake rip pa ga lagano zaskočio viruščić tipa "brišem cijeli hard disk", pa onda ispalo Kvejk sve kriv, pljuj po Kvejku doživotno.

Kako može biti bolji jedan Đuka Černobil šugavo sljepljenih spriteova i 3D okoliša jednako uvjerljivog kao falsificirani datumi rođenja na osobnim kartama većina vaših autora, kojima u Saloonu još uvijek neće poslužiti alkoholna pića.

Da vidimo što bih vam još mogao prišiti(misli, misli...) E, da! Zašto se pravite kršnim momcima tipa "ne želite ga sresti u mračnoj ulici" i "na čelu mu piše nevolja", kad poslije toga idu izjave "12 litara Coca-cola i 5 pizza kasnije ufurao sam se u igru...", ne bih baš rekao da nakon tolike količine konzumiranog jela i pića izgledate ko' od stijene odvaljeni.

Lijepo kao ljudi priznajte da većina ima toliku dioptriju da je NASA ponudila keševinu da joj prodate naočale za pomoć pri razvoju nove laserske tehnologije.

Pa sad kad ste primili više uvreda nego što ćete ih primiti ikad u životu, vrijeme je da vas malo pohvalim.

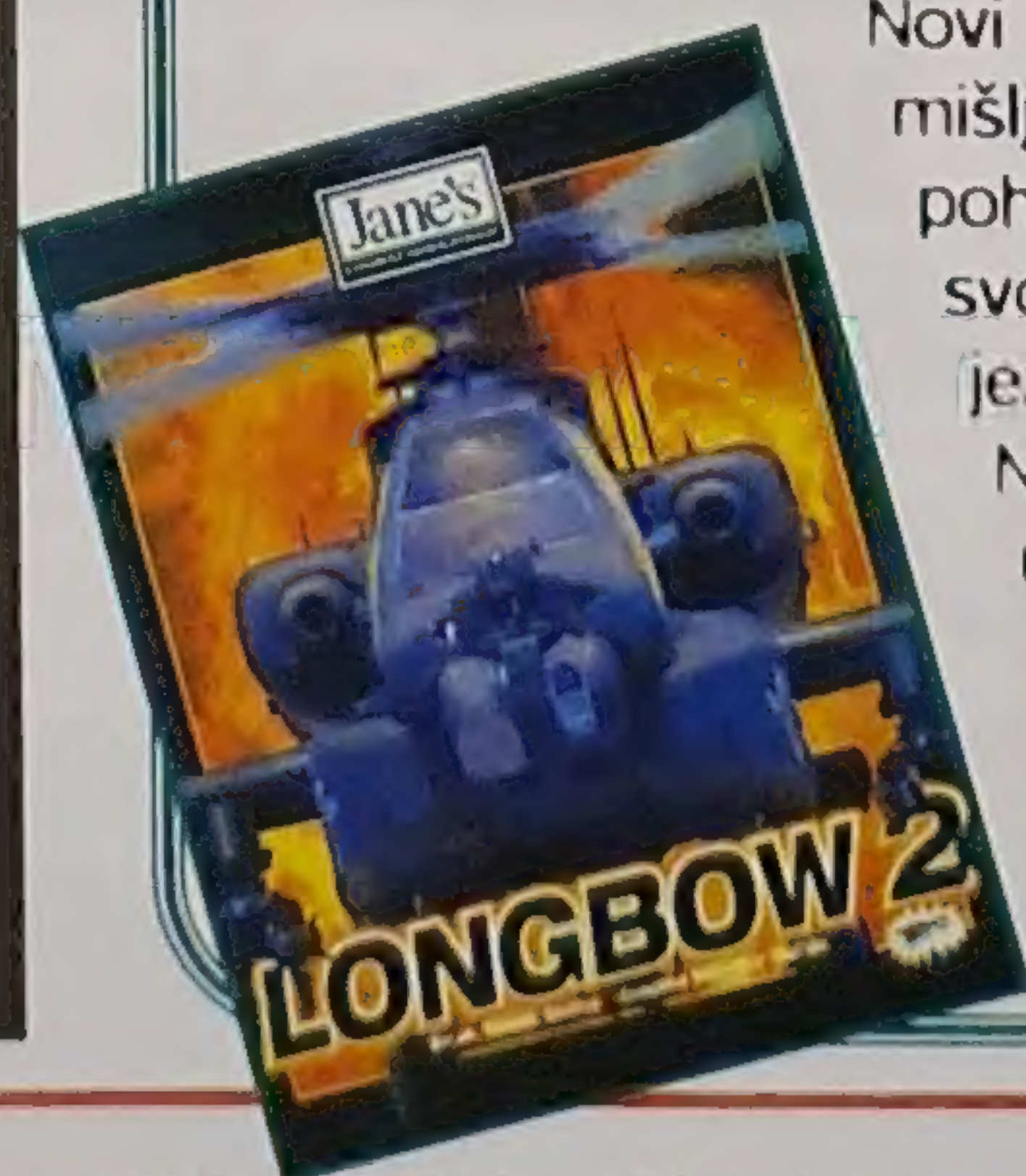
Svaka čast. List je puno bolje grafički ureden. Napokon ste izdali CD prilog bez drastičnog povisivanja cijene. CD je isto O.K. Dobro je da radite test hardvera. Jer kakav bi to bio list o igrama da nema opis pratećeg hardvera koji poboljšava kvalitetu igranja.

Novi format mi se jako sviđa te bi po mome mišljenju bilo dobro da ga zadržite. Moram još pohvaliti i Pismo mjeseca koje je pravi biser svoje vrste. Nemam što drugo reći nego Đ zvi-jezda je rođena.

Na kraju vam mogu reći samo tako naprijed i nemojte sve ovdje napisano uzeti za zlo.

Vaš vjerni čitatelj ICECOOL

UPOZORENJE: ovaj tekst je totalno gramatički neispravan te se zato moli da ga gramatičari slaba srca NE ČITAJU!!!


**HACKER**
**ELECTRONIC ARTS**

nagrađuju čitatelje Hackera

**Budi sretnik mjeseca i osvoji legendarni Wing Commander Prophecy**

Časopis Hacker u suradnji s najvećim europskim izdavačem igara, Electronic Artsom, nagrađuje svoje vjerne čitatelje ultravrijednom nagradom - igrom koja je u Hackeru 33 kao tema broja bila ocijenjena s 90%, igrom koja je svojom kvalitetom dogurala do petog nastavka, igrom uz koju su

naraštaji igrača odrastali s nestrpljenjem očekujući svako novi nastavak, igrom koja predstavlja jedinstveni multimedijalni doživljaj akcije, priče i zabave - jednim i neponovljivim *Wing Commanderom Prophecy*. Da biste osvojili ovu igru koja dolazi u raskošnoj kutiji obogaćenoj flight manualom, tajnim *Integrated Combat Information System* dokumentima i luksuznom šarenom zvjezdanom kartom dimenzija postera, dovoljno je da odgovorite na sljedeće pitanje i odgovore pošaljete ISKLJUČIVO dopisnicom **NAJKASNIJE** do 10. veljače na adresu:

Janus-Lingua d.o.o. (za Wing Commander nagradnu igru)  
Petrinjska 11/IV, 10 000 Zagreb

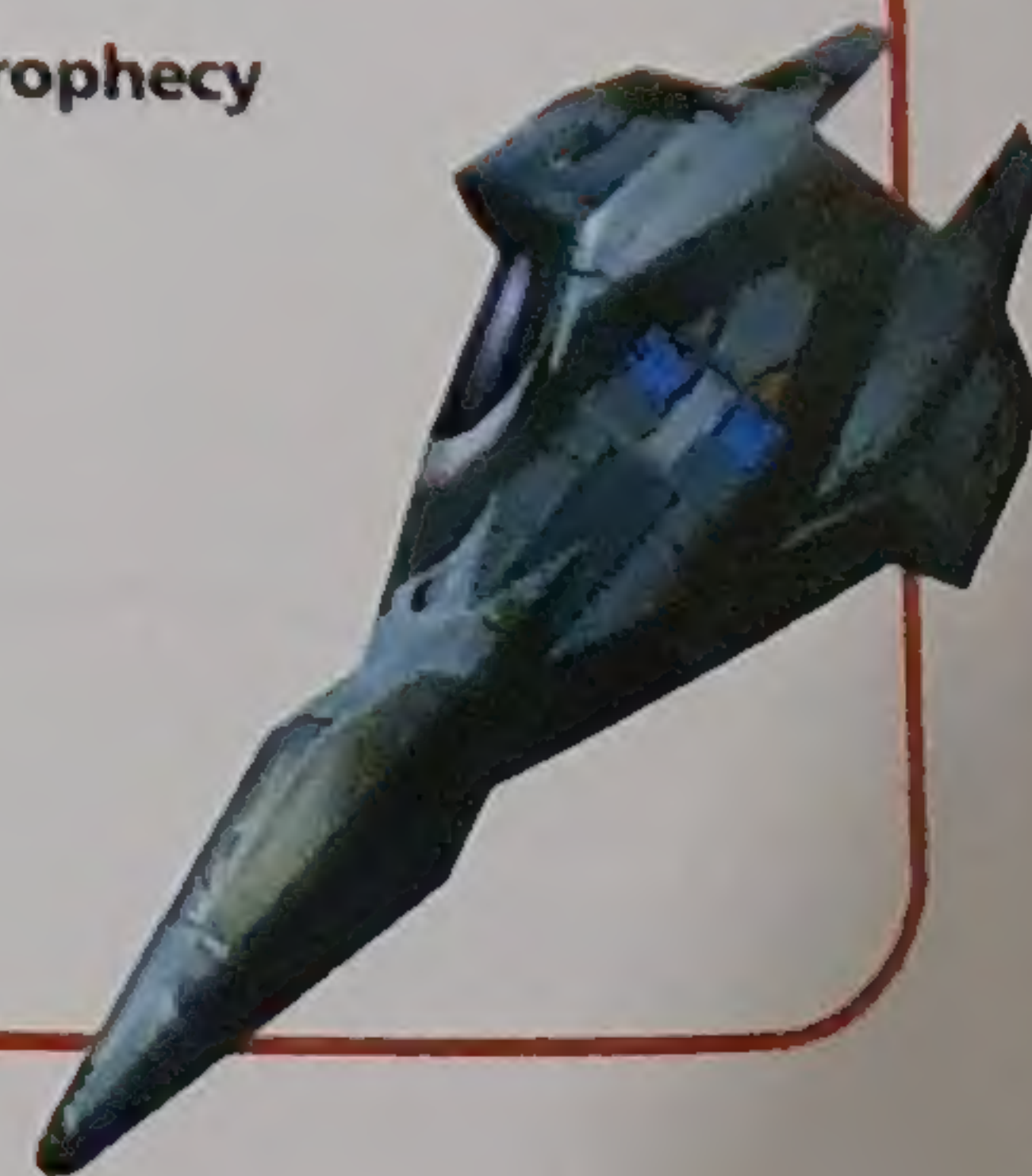
#### Pitanje:

**Wing Commander Prophecy**

dolazi na:

- A) 2 CD-a
- B) 3 CD-a
- C) 5 CD-a
- D) 7 CD-a

Sretnog dobitnika ćemo izvući u Hackeru 35.







## pisma čitatelja

### → Veliki pozdrav uredništvu Hackera,

Vaš sam vjerni čitatelj i prije nego pismo završi u smeću, želio bih uputiti svoj osvrt na sljedeću temu. Ovo pismo pišem kao reakciju na brdo bezglavih anonimusa koji s ponosom ističu svoje ime i pišu svakojake gluposti u nadi da će njihovo pismo završiti kao Pismo mjeseca i da će bez problema pokupiti Jack-pot. Tu se radi o nabrzinu napisanom smeću, s katastrofalnim humorom. Svi su oni kao nepromišljeni Doomovci, koji pale na onu "prvo pucaj pa onda pitaj ko' ide." Misle da je dovoljno našvrljati nekoliko slogova i još k tome da se rimuju. Sigurno je pristiglo brdo novopečenih pjesnika nakon 32. broja, a nakon broja 33 svi će početi pisati kako i oni vole uništavati...

Ovaj osvrt se ne odnosi na već nagrađene tekstove (svaka čast onima koji su to prvi napisali), već na jeftine klonove koji redovito stižu u redakciju. Moja podrška uredništvu. Izbor radova vam je zaista dobar, makar se ponekad teško odlučiti za najbolji, ali nemojte nasjesti na jeftine klonove. Poseban pozdrav Kristijanu i svima koji su omogućili da Hacker postane ono što je danas.

Dodatak: Mislim da igra "The Curse of Monkey Island" zalužuje da bude tema jednog od sljedećih brojeva. Baš me zanima koju bi joj ocjenu dao Damir Rukavina (ha, ha, šala mala).

Danijel Šnajder

Ne možemo baš svi uvijek biti originalni ili kako ti očekuješ, originalniji od drugih. Možda poneki objavljeni tekst u Hackeru motivira ljude da progovore na istu temu pa stigne zaista velik broj pisama koja se "ponavljaju" ali nama je bitan i trud, vaša želja da nam se javite, kažete svoje mišljenje bez obzira na to koliko imate godina, kakve stavove i kakav dar za pisanje. Tako se ponekad može učiniti da nagradimo čitatelja koji, po mišljenju nekog drugog, to možda nije "zaslužio" a mi, koji već tri godine uporno pišemo za sve vas zajedno, mislimo da je to "zaslužio" svaki, pa i najmanji papirić koji stigne od vas na našu adresu. Na žalost, prostora

i nagrada nemamo za tolik broj pristiglih radova.

### → E de ste Hackerovci,

Ne bih vas želio samo hvaliti, rekao bih radije par primjedbi: Na CD nemojte stavljati "jake" igre jer sumnjam da tko ima ovu novu grafičku karticu. Uz opis dodajte koju ludu sliku U opisima igara recite malo o multiplayer opciji. Dobro je što ste stavili CD. Napokon smo ga dočekali. Roman je fenomenalan... 6. U prethodnom broju je netko napisao kako trebate imati više stranica. Pa što je njemu? Jel' on kreten? Sad, kad nam je došao PDV?

Damir Miškić

### E de si Damire!

Kao što vidiš, malo smo ti skratili pisamce, saželi ga na ono najbitnije pa odmah krećemo sa odgovorima.

Znaš kako je "tko jači - taj kvači". Tako u životu pa tako i na CD-u.

Nismo shvaliti što znači staviti "ludu" sliku pa, ukoliko imaš vremena, pošalji koji primjerak poštom, objavit ćemo je svekolikom čitateljstvu.

Uvijek se trudimo objaviti što više dodatnih podataka.

Dobro je što misliš da je dobro što smo stavili CD.

Da samo znaš koliko nam je sada "lakše" napraviti svaki broj Hackera - čudo neviđeno.

Roman??? Jesi li ti siguran da mi govorimo o istom časopisu?

Nije kreten. I mi bismo to isto.

### → Štovano uredništvo,

Abnormalno mi se dopao vaš novi broj na većem formatu. Ja, inače TECHNO MANIAC, poludio sam kad smo ja i moj PC pokrenuli Hackerov CD. Mjuza je bila abnormalno dobra, da li je to možda GOA TRANCE? Međutim, u 33-em broju se malo pokvarila. Mislim da je greška u mom CD ROMeu sa šest brzina kojeg sam trebao odavno frizirati, ali nigdje ne mogu pronaći bolju getribu, a za bolji stroj trenutno nemem love. Ja sam kao ex-Amiga Owner, ali još uvijek njen Freak počeo slušati takve kompozicije upravo zbog njenih platformskih i

pucačkih igara u kojima su ista danonoćno treštale u mojoj sobici... Još 102030405069 uspješnih radnih sati želi vam vjerni čitatelj. Mihael Sabol

Hy Mihael, baš nam je drago da se velik broj naših čitatelja osvrnuo na naš izbor glazbe koji prati uvodne animacije. Nismo mogli odoljeti vašim željama pa sada na CD-u možete mirne duše svakodnevno slušati cjelovite verzije glazbe s prva dva CDa. Kako ti ostatak pisma nismo objavili, samo kratko upozoravamo - ipak pripazi na susjeda.

### → Bok Hackeri!!!

Što se tiče CD-a: grafička izvedba, glazba a bogami i ideja kojom ste se prvi puta predstavili je nešto neviđeno.

A što se tiče kritika...

Listam je tako stare brojeve i dođem na str.19 (broj 17.) gdje piše "... nakon vrlo uspješne Alien trilogije... opis u sljedećem broju... Uzmeh ja tako sljedeći broj ali od teksta ni T. Ne samo da ga nema u 18-om broju već niti u svim izašlim brojevima!!! Prijedlozi:

Stavite poneku stariju igru na CD Mogli biste najaviti film Alien Resurrection kao što ste to jednom prilikom učinili s najavom filma Independence Day.

Dean, Rijeka

Ponekad, iz razno-raznih, ali uvijek opravdanih, razloga ne objavimo neku od igara koju smo najavili. Doduše, to nam se događa rijetko ali se, kao što vidiš, uvijek pronađe čitatelj koji je baš tu igru očekivao više od ostalih. Da li će od najavljenog teksta biti objavljeno nešto više od T ne obećavamo jer nam uvijek dolaze gomile novih naslova od kojih je sve teže sastaviti naših 100 stranica užitka i šarenila za sve vas.

### → Ave Hackeri,

Čestitam Kristijanu na novom (sada već starom) mjestu kojeg obavlja genijalno. Novo sučelje (kao i odnos prema čitateljima) je vidljivo, te je očito da se i vi želite prikazati kao ljudi, a ne kao sitna slova pokraj recenzije. Potez objavljivanja slika recenzenata je za svaku pohvalu, ali budući da je zasad riječ samo o Kristijanu ("moja-slika-u-svatom-broju"),

izgleda maaalo egoistično. SOS je genijalan, ali ipak mi nedostaju sarkastični komentari Damira Rukavine. Sudjelovanje ne televiziji bi se trebalo proširiti, a ne samo ograničavati na "Virus" (vi ste jedini razlog zbog kojeg ga i gledam). Pripazite malo na gosp. Rukavinu (izgleda da pati od teške depresije), u zadnjih par brojeva rijetko je koja igra dobila više od 30% ukupnog dojma, a i u riješenju za Broken Sword neke stvari su mi bile čudne ("razgovarajte sa Lobineuom o barometru"... možda sam ja glup, ali mislim da je riječ o Baphometu.). CD prilog je mrak. Očekivao sam od vas, prekaljenih gamera dobar CD, ali što je previše - previše je. Počev od izvrsne animacije (Tihomir, svaka čast) pa do jednostavnog sučelja, objektivno gledajući stvar je prejaka. Nedavno sam prikupio dovoljno hrabrosti i nazvao redakciju glede 3Dfx kartica. Očekivao sam komentare tipa: "Šta 3Dfx?... Molim?... Da i šta s tim?... Čuj nemam baš sad vremena, de' ti mene nazovi krajem studenog '98, pa ću ti ja reći sve što te zanima...". Umjesto nekog otresitog činovnika dočekao me je Kristijan i informacije iz prve ruke. I za kraj (uuuh, pa ovo se oduljilo) znajte da ste idoli mnogim čitateljima, pa i meni. Igranje igrice, pisanje o njima, provociranje čitatelja u SOS-u (ovo vrijedi samo za gosp. Damira)... ouu stari koji život!!! (još da je jedna plavuša, čevapi i piva...).

P.S. Objavljujte slike i ostalih recenzenata, i zaželite Damiru brzo ozdravljenje (preporučam kliniku Betty-Ford... hehehe...) Priložio sam i svoje prve radove u Photoshopu (nadam se da vam se sviđaju). Malo sam deformirao Mona Lisu i članove Metallice.

Puno pozdrava od Denisa

Čaos Denis, eto, drago nam je da primjećujete naš trud uložen u izradu CDa i cjelokupnog identiteta časopisa. Što se tiče objavljivanja slika naših autora, bolje nemoj, zaboravi, odmori... zar ti nije dosta aliena, beštija, gma-zolikočovjekolikih grizlija, mutanata i vračeva pa još i nas 'očeš u Hackeru!? Što je previše-previše je. U ovom broju i ja izostajem.







# ŠKANDAL



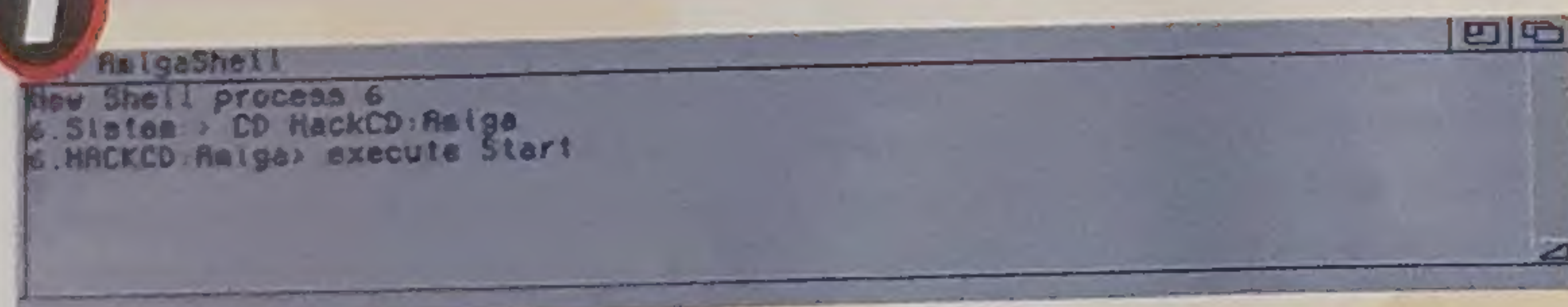
Evo konačno, kao što ste i tražili, više multimedije na *HackCD-u*. Osim igara i uslužnih programa koje ovaj put donosimo u nešto manjem broju, na CD-u ćete naći i atraktivne promo animacije za igre koje tek dolaze te neke sadržaje koje niste očekivali poput zakrpa za popularne igre, desktop tema, screen-savera te *Quake* goodiesa za sve *Quake* manijake kojih je, posebno nakon pojave *Q2*, svakim danom sve više. Obratite pozornost na ekskluzivnu demo verziju *Wing Commandera Prophecy* (tema broja iz prošlog broja *Hackera*) koji u svojih 60-ak Mb donosi posebno dizajniranu demo misiju i animacije po kojima je *WC* tako poznat. Način korištenja *HackCD-a* ostaje isti kao i prije, podrazumijevana razlučivost je standardnih 800x600 u 16-bita, pa prolistajte prijašnja dva broja *Hackera* ako niste sigurni kako promijeniti dubinu boja i razlučivost u Windowsima.

## AMIGA - konačno!

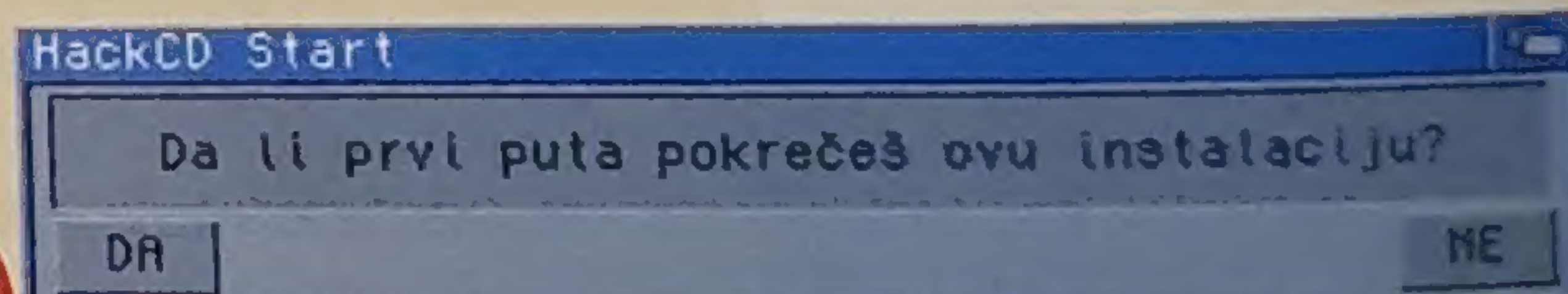
Konačno smo riješili i problem Amige na *HackCD-u*. Zbog ograničenja *Win95* CD datotečnog sustava, sve smo Amiga datoteke smjestili u zapakiranom obliku u direktoriji *Amiga*. Za pokretanje instalacijskog programa potreban vam je tvrdi disk i minimalno *Workbench 2.0*. Za pokretanje igara i demoa potrebne su različite konfiguracije, a upute o pokretanju naći ćete uz svaku igru u datotekama s nastavkom *.guide*. Dakle, da biste pokrenuli Amiga programe, slijedite ove upute: normalno pokrenite vašu Amigu, pričekajte da se učita *Workbench*, ubacite *HackCD* u CD ROM čitač, otvorite komandnu liniju ikonom *SHELL* u ladici *System* ili komandom *NewCLI* i upišite sljedeće naredbe:

### CD HackCD:Amiga Execute Start

1

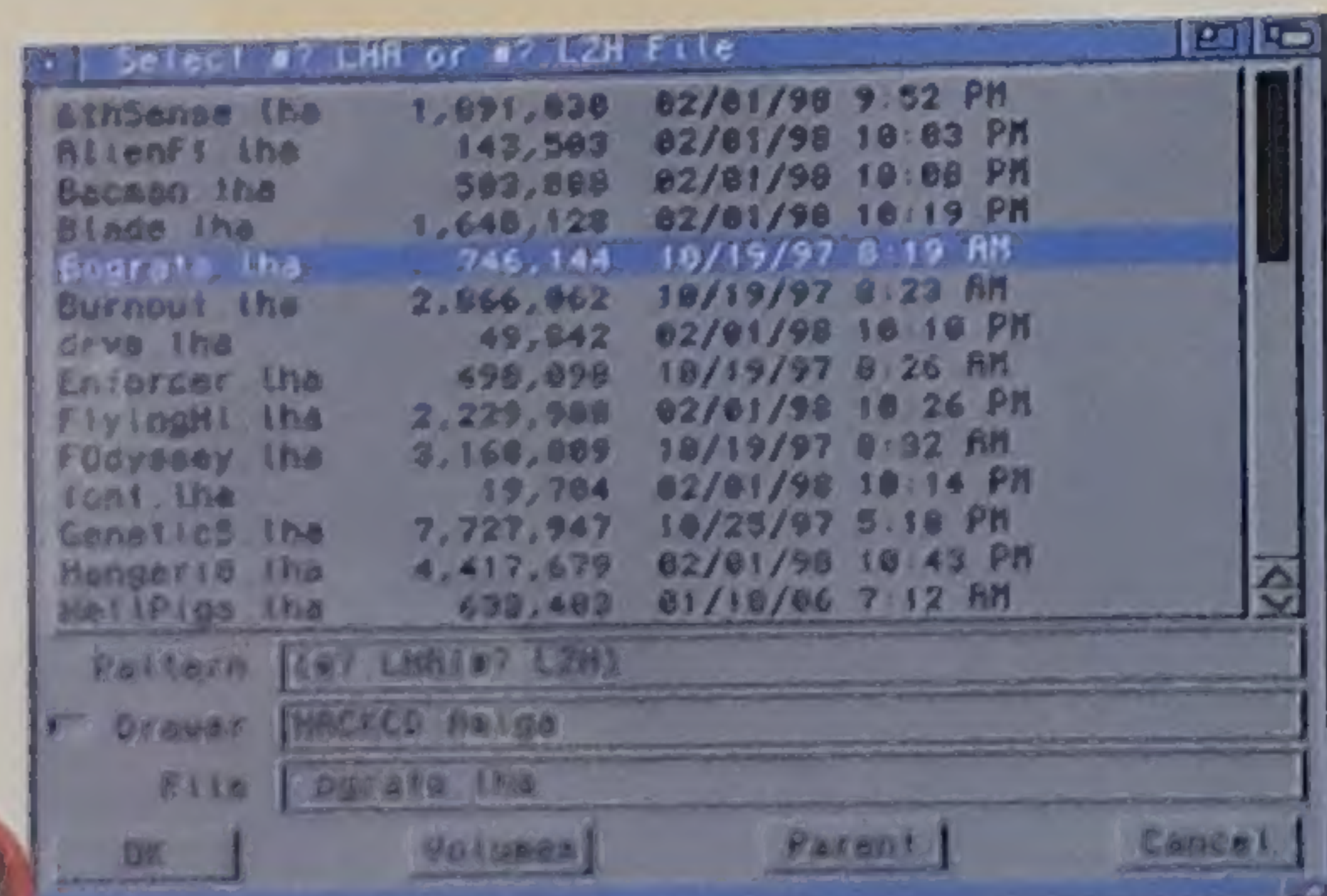


2



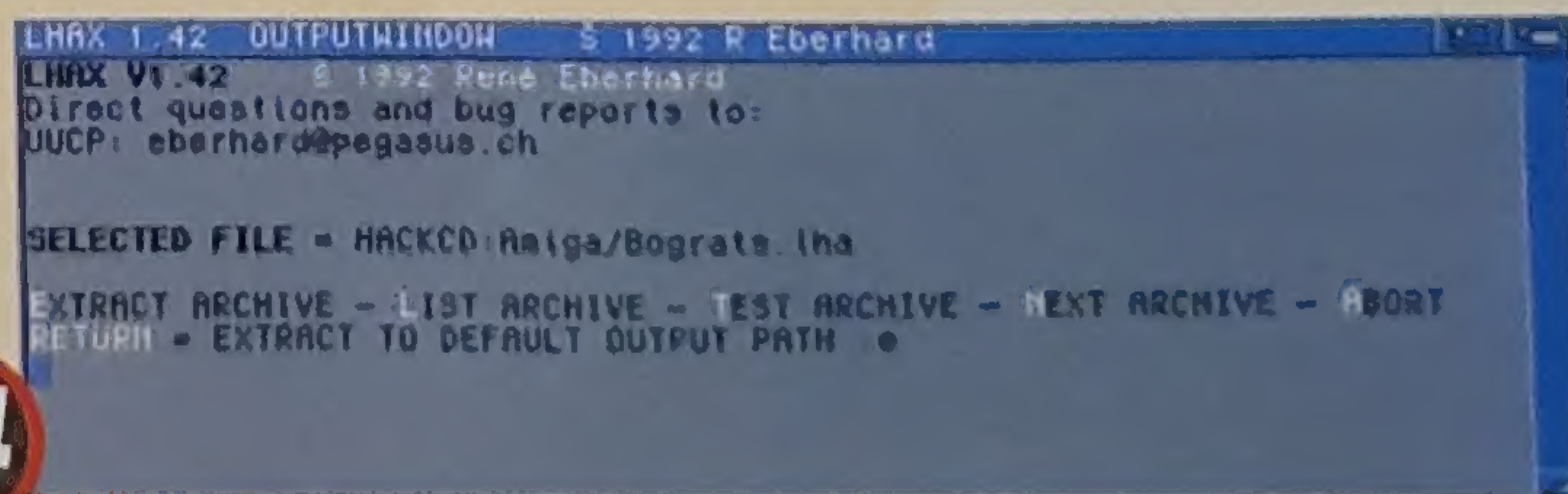
Kad se otvori mali prozor, potvrdno odgovorite na postavljeno pitanje (ako nemate sustav na hrvatskom jeziku, umjesto naših palatala će se pojaviti čudni simboli).

3



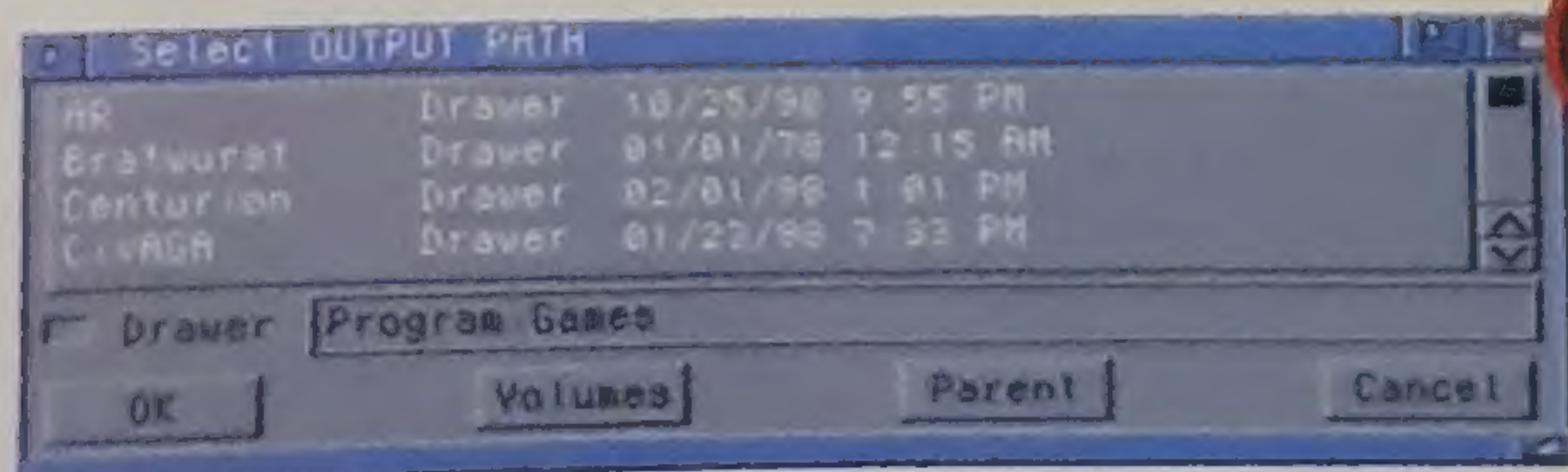
Po završetku instalacije, automatski će se pokrenuti program kojim ćete vrlo lako otpakirati igre s *HackCD-a* na tvrdi disk. Prvo morate odrediti koju ćete arhivu otpakirati...

4



...i na kraju, odaberite ladicu na tvrdom disku u koju želite otpakirati arhivu s igrom.

5



...pa odabirete operaciju koju želite izvesti na arhivi (otpakiravanje je - E)...

Kad prvi put instalirate potrebne programe, sljedeći put samo odaberite *NE* kao odgovor na pitanje o instalaciji, ili u komandnoj liniji pokrenite komandu *LHAX* da biste mogli otpakirati zapakirane igre.



## MEDIA Desktop teme

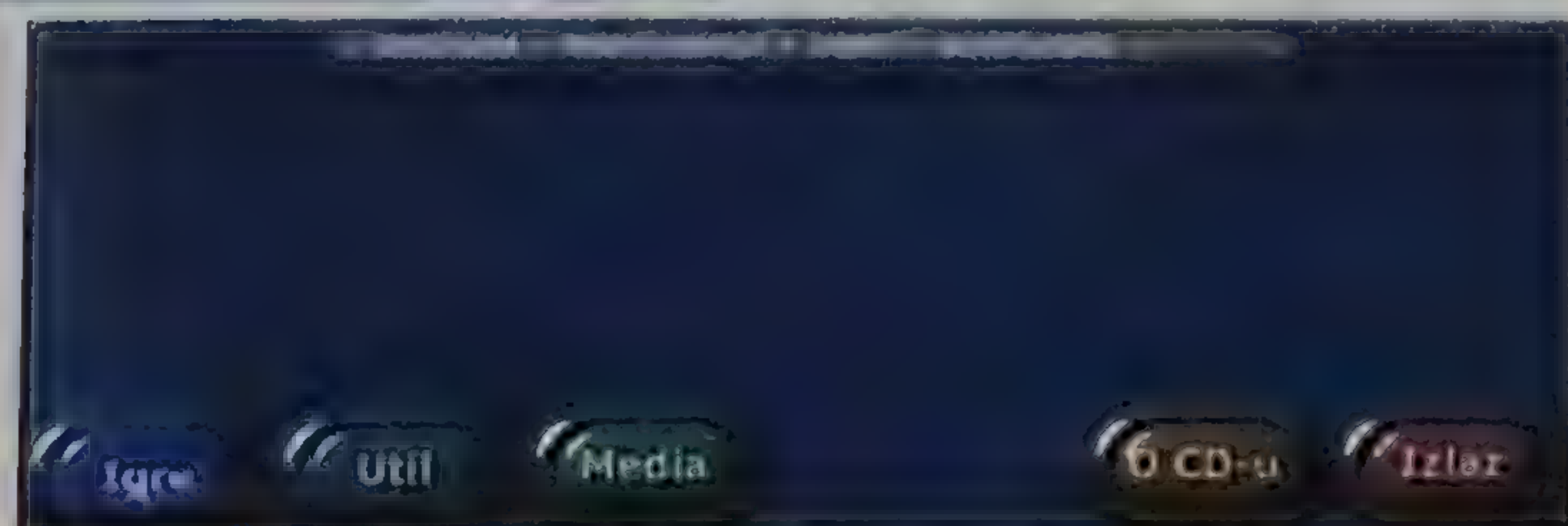
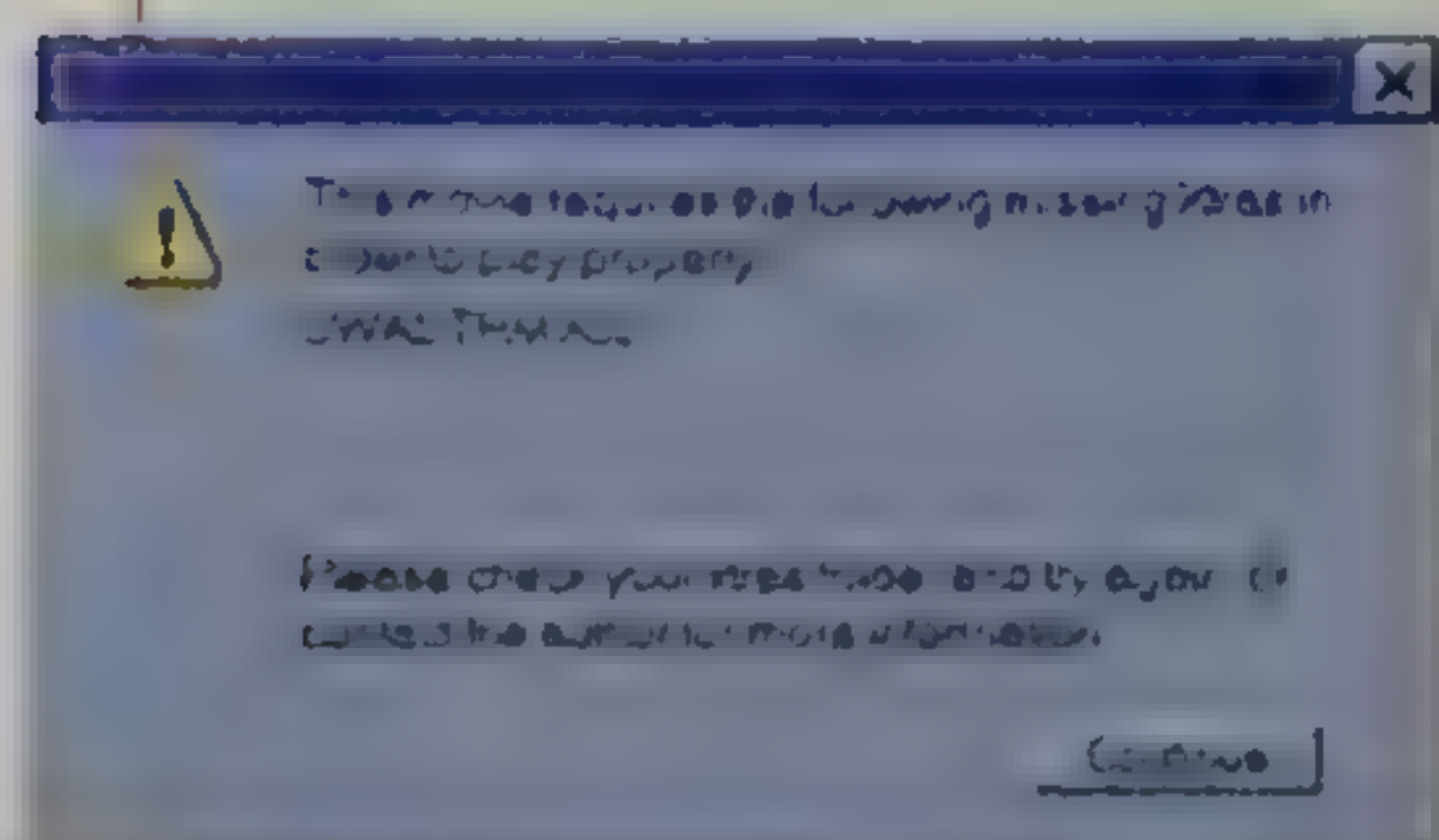
naziv programa	putanja na CD-u
Atomic Bomberman	Media\Desktop Themes\Atomic Bomberman.EXE
Betrayal at Anthara	Media\Desktop Themes\Betrayal at Anthara.EXE
Birthright	Media\Desktop Themes\Birthright.EXE
Blade Runner	Media\Desktop Themes\Blade Runner.EXE
Creep Night 256 Colour	Media\Desktop Themes\Creep Night 256 Colour.EXE
Creep Night HiColour	Media\Desktop Themes\Creep Night HiColour.EXE
Dragon Dice	Media\Desktop Themes\Dragon Dice.EXE
Fallout	Media\Desktop Themes\Fallout.EXE
Gabriel Knight 2	Media\Desktop Themes\Gabriel Knight 2.EXE
Interstate 76 Wallpaper	Media\Desktop Themes\Interstate 76 Wallpaper.EXE
Interstate 76	Media\Desktop Themes\Interstate 76.EXE
Johnny Bravo	Media\Desktop Themes\Johnny Bravo.EXE
Rama	Media\Desktop Themes\Rama.EXE
Red Alert Soviet	Media\Desktop Themes\Red Alert Soviet.EXE
Redneck Rampage	Media\Desktop Themes\Redneck Rampage.EXE
Shattered Steel	Media\Desktop Themes\Shattered Steel.EXE
Space Ghost	Media\Desktop Themes\Space Ghost.EXE
Starfleet Academy	Media\Desktop Themes\Starfleet Academy.EXE
Subculture	Media\Desktop Themes\Subculture.EXE
The Jetsons	Media\Desktop Themes\The Jetsons.EXE
Two Stupid Dogs	Media\Desktop Themes\Two Stupid Dogs.EXE
Virtual Pool	Media\Desktop Themes\Virtual Pool.EXE
Zork Nemesis	Media\Desktop Themes\Zork Nemesis.EXE

## MEDIA Screensavers

naziv programa	putanja na CD-u
Agent Armstrong	Media\Screensavers\Agent Armstrong.EXE
Hacker ScreenSaver	Media\Screensavers\Hacker\SETUP.EXE
Johnny Castaway	Media\Screensavers\Johnny Castaway\SETUP.EXE
Larry Pops Up!	Media\Screensavers\Larry Pops Up!.EXE
Redneck Rampage	Media\Screensavers\Redneck Rampage.EXE
Sierra Diving Adventure	Media\Screensavers\Sierra Diving Adventure.EXE
Subculture	Media\Screensavers\Subculture.EXE

## BUGBUSTERS

Naš tim beta testera rigorozno testira svaki HackCD, tjerajući "bubice" od kojih nije imun nijedan softverski proizvod, no povremeno se sitna greškica provuče unatoč našem perfekcionizmu. Na ovom HackCD-u nam se potkrala greška u sekciji Igre, podsekcija TA Units. Na ovom mjestu ste trebali naći dodatne jedinice i odličan programčić koji omogućuje pregledavanje jedinica, no ako uđete u spomenutu sekciju, primjetit ćete da je panel prazan – naime, zbog ograničenog prostora na CD-u smo bili primorani izbaciti spomenutu sekciju, ali smo ju zaboravili izbaciti iz HackCD sučelja. Grešku ćemo ispraviti na sljedećem CD-u na kojem ćete naći spomenute jedinice za Total Annihilation te Unit Viewer... Isto tako, CD će vam prilikom pokretanja javiti čudnu poruku tipa "This movie requires the following missing extras in order to play properly...", no vi samo kliknite na Continue i sučelje će profunkcionirati bez problema budući da se ne radi o kritičnoj grešci.



## IGRE

naziv programa	putanja na CD-u
Armored Fist 2	Igre\Armored Fist 2\SETUP.EXE
Gruesome Castle	Igre\Gruesome Castle.EXE
NBA Action 98	Igre\NBA Action 98\SETUP.EXE
Sid Meier's Gettysburg Rebel Demo	Igre\Sid Meier's Gettysburg Rebel Demo.EXE
Subculture	Igre\Subculture.EXE
Subspace 1.29	Igre\Subspace 129.EXE
The Last Express	Express.EXE
Touring Car Championship	Igre\Touring Car Championship.EXE
Turok Dinosaur Hunter Direct 3D Demo	Igre\Turok Dinosaur Hunter\SETUP.EXE
Virtual Snooker	Igre\Virtual Snooker.EXE
Warhammer Dark Omen	Igre\Warhammer Dark Omen.EXE
Wing Commander Prophecy	Igre\Wing Commander Prophecy.EXE
+ BONUS – Zakrpe (29 Mb)	Igre\Zakrpe.EXE
+ BONUS – Quake Goodies (45 Mb)	Igre\Quake Goodies

## UTILS

naziv programa	putanja na CD-u
Desktop Themes 1.6	Utils\Desktop Themes 160.EXE
DirectPlay 5.0a Update	Utils\DirectPlay 500a Update.EXE
DirectX 5.0	Utils\DirectX 500.EXE
Free Theme 1.1	Utils\Free Theme 110\SETUP.EXE
HyperSnap 3.08	HyperSnap 308.EXE
Moslo 1.31	Utils\Moslo 131.EXE
Pacifist – Atari Emulator	Utils\Pacifist – Atari Emulator.EXE
Reboot Counter 1.01	Utils\Reboot Counter 101\SETUP.EXE
Theme Picker 1.0	Utils\Theme Picker 100.EXE
Winamp 1.7	Utils\Winamp 170.EXE
Winamp Plug-Ins	Utils\Winamp Plug-Ins.EXE

## PROMO ANIMACIJE

naziv programa	putanja na CD-u
Captain Claw	Promo\Captain Claw.avi
Diablo Hellfire	Promo\Diablo Hellfire.EXE
Half-Life	Half-Life Video 2.MPG
Lands of Lore 2	Promo\Lands of Lore 2.avi
Star Trek SOTV	Promo\Star Trek – Secret of Vulcan Fury.EXE
Starcraft	Promo\Starcraft.EXE
Unreal	Promo\Unreal.avi
Nightlong	Nightlong.EXE

## MP3 SOUNTRACKOVI

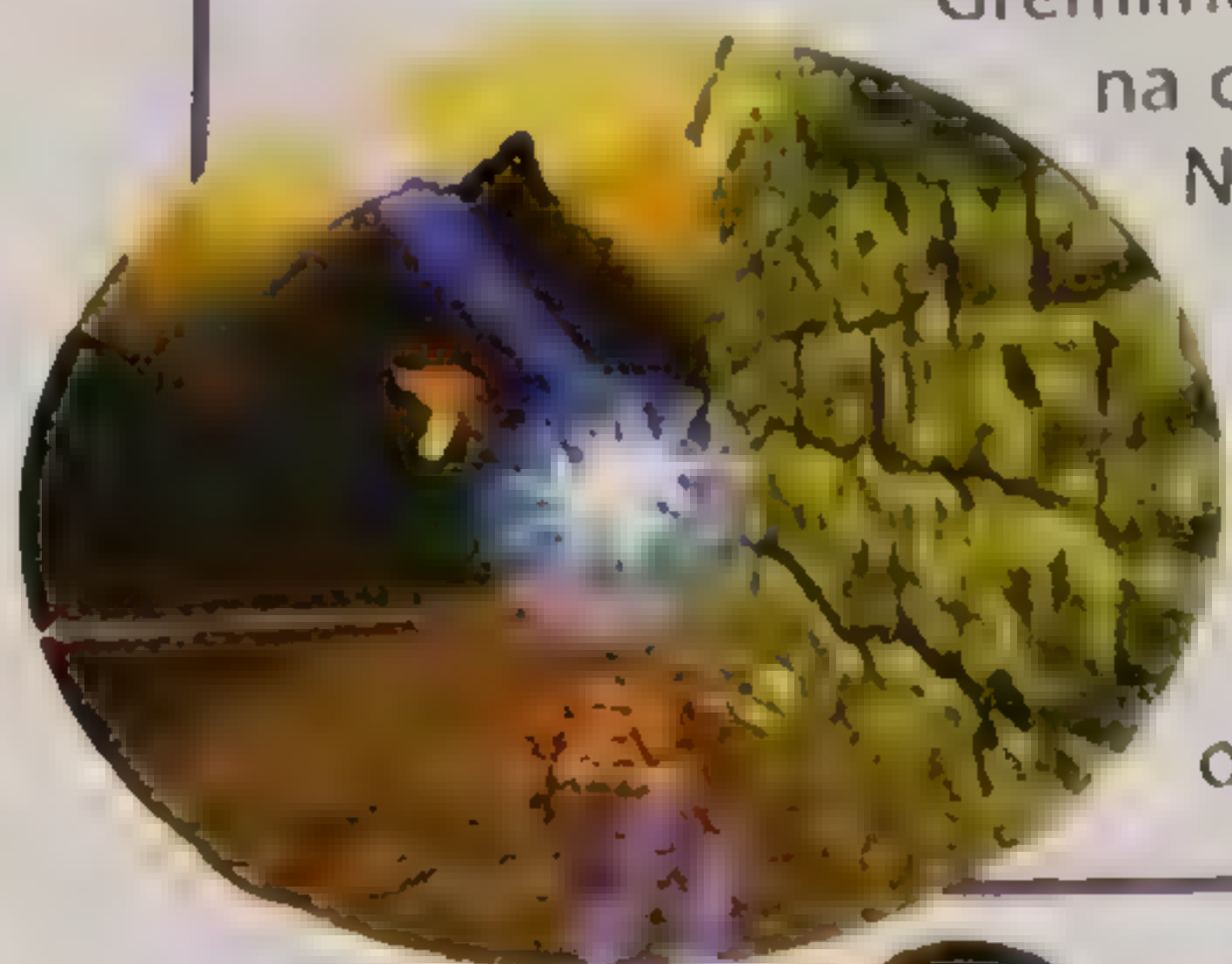
naziv	putanja na CD-u
HackCD 1 Soundtrack	Promo\HackCD #1 Soundtrack.mp3
HackCD 2 Soundtrack	Promo\HackCD #2 Soundtrack.mp3
Half-Life Soundtrack 1	Promo\Half-Life MP3 Music 1.mp3
Half-Life Soundtrack 2	Promo\Half-Life MP3 Music 2.mp3
Robo Rumble	Promo\Robo Rumble MP3 Music.mp3



## Buggy

Gremlin interactive će uskoro izdati igru u kojoj ćete sa svojim Buggyem juriti po petnaestak ludih staza koje će prolaziti džunglom, plažom, tuđim vrtom i još ponekom lokaciju koju izmisle

Gremlinovi umovi čija mašta živi na crnoj kavi i hamburgerima. Na izbor će vam biti dano čak 16 raznih vozila, a odličnu grafiku garantira podrška za Power VR, 3Dfx i MMX. Igra će podržavati umreženo igranje što je više nego potrebno kod ovakvih ludorija na kotačima.

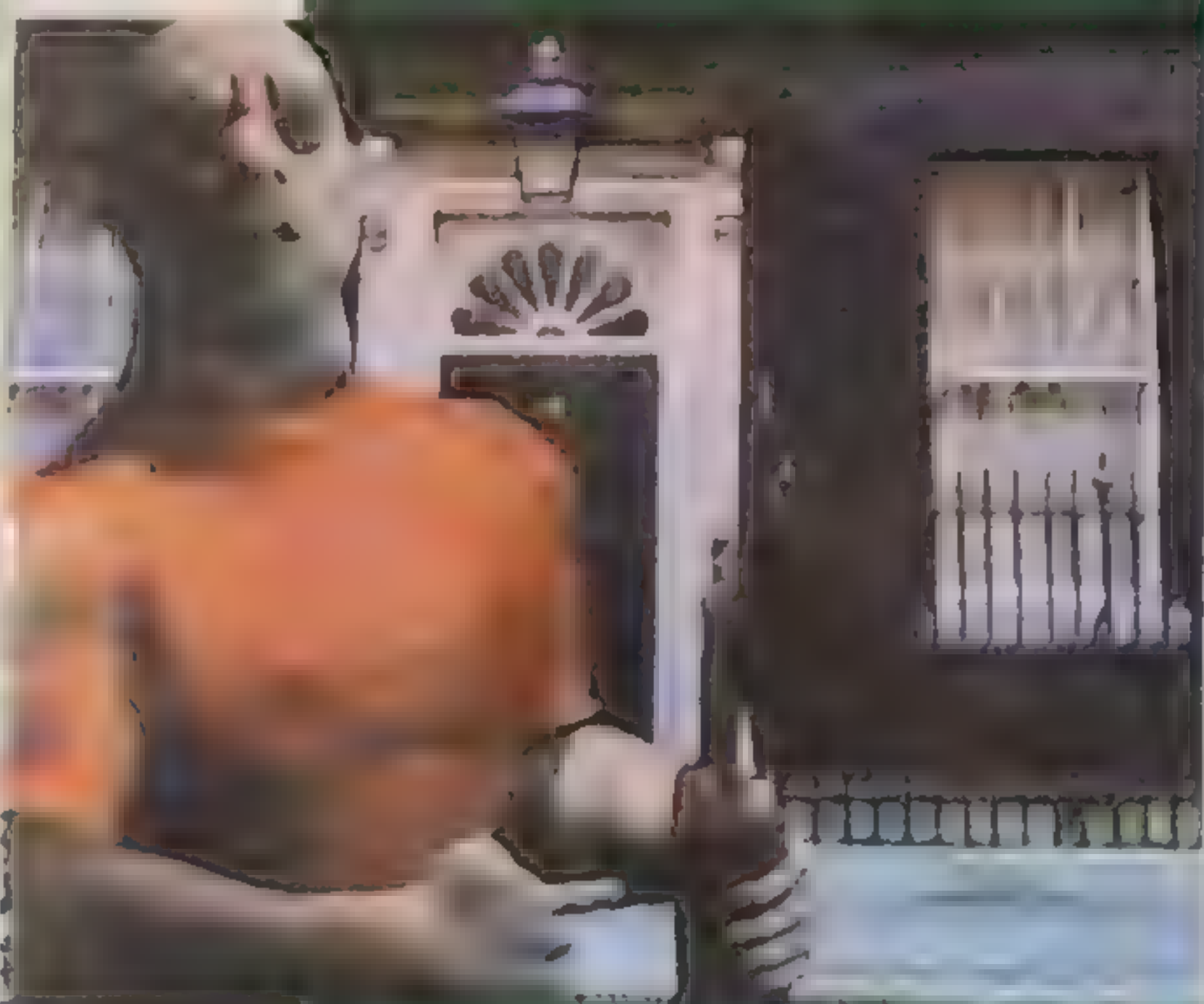


**Info**

Proizvođač: GREMLIN INTERACTIVE  
Platforma: PC, PSX

## Ed Hunter

Ako ste ljubitelj heavy metal banda Iron Maiden, tada sigurno znate i za njihovu ludu maskotu, momka koji se odaziva na ime Ed. Ovaj psihopata je toliko popularan da će dobiti vlastitu 3D pucačinu koja će se odvijati u svijetovima napravljenim prema naslovnicama albuma prije spomenute grupe. Bilo bi bolje da netko napravi "igru" prema spotovima grupe Spice Girls (ahem, ahem).



**Info**

Proizvođač: SYNETIC DIMENSIONS  
Platforma: PC, PSX

## Sanitarium



Iako naslov ove igre neodoljivo podsjeća na proizvod koji služi za čišćenje mjesta koje svatko od nas posjeti barem jednom dnevno (osim našeg Cristiansona), riječ je o novoj avanturi koja će biti "potpuno drukčija od drugih". Igra će se odlikovati grafikom koja će izgledati kao noćna mora Clivea Barkera, sadržavat će čak 80 likova s kojima ćete moći komunicirati

kroz devet ponuđenih dijelova Sanitariumovog bizarnog svijeta.

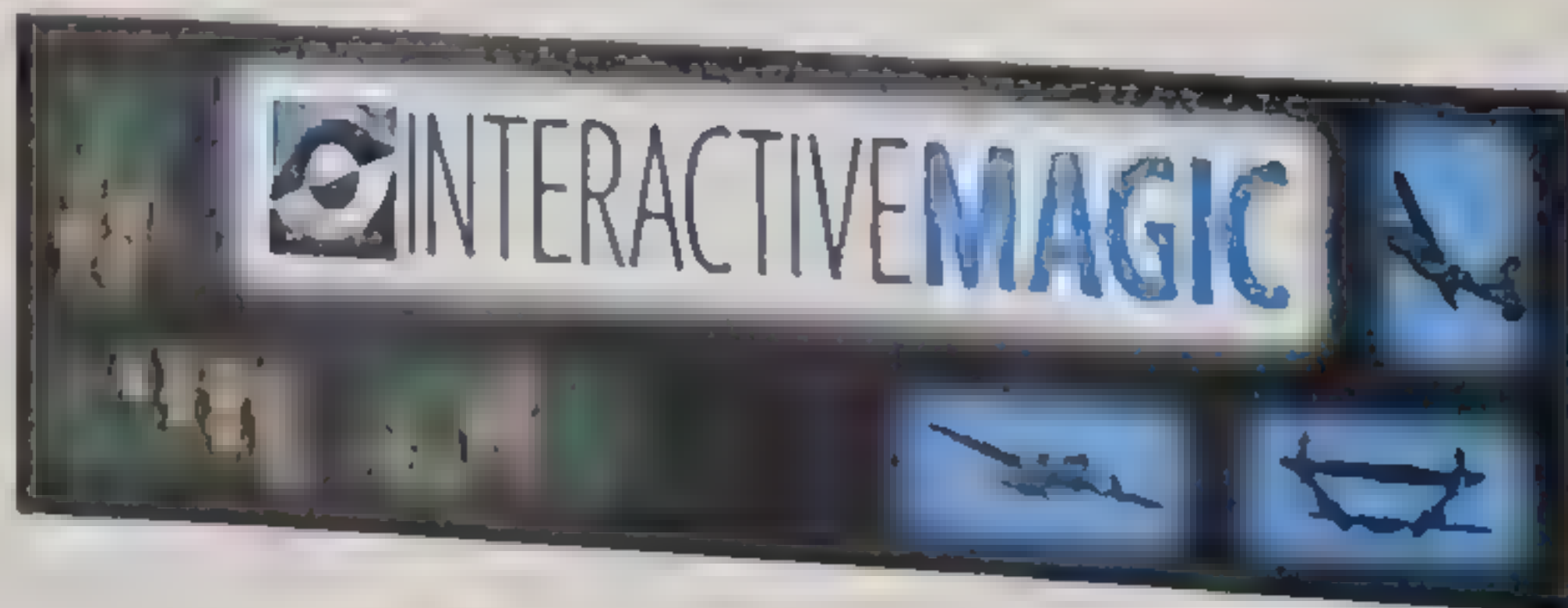


**Info**

Proizvođač: DREAMFORGE  
Platforma: PC

## Ima li stjuardesa u avionu?

Ultra Fighters je nova borbena simulacija u kojoj ćete se boriti na Solomonskim otocima u dalekom 26. stoljeću. Iako ćete imati priliku isprobati neke od najmodernijih aviona sutrašnjice, autor igre Interactive Magic nije pojasnio da li su avioni standardno opremljeni stjuardesama ili za dotične treba nadoplatiti.



## Moto Racer širi horizonte

Izvršna igra Moto Racer koja vam omogućava da se okušate u dva aspekta moto sporta: motokrosu i super bikeu, dobila je dvije nove staze pod nazivom Fun Fair i Sea of Sand. Ovaj dodatak (7,2 MB) koji se sigurno isplati skinuti sa Neta nalazi se na [www.pgedge.com/pnews/mototracer.zip](http://www.pgedge.com/pnews/mototracer.zip).



## C&C 2 kuca na vrata

Tiberian Sun Empire je novi, željno iščekivani nastavak C&C dinastije. Igra će imati potpuno novi grafički engine koji će omogućiti veće mape, rezoluciju 800x600 i podršku za 3D kartice. Zanimljivo je da će u novom C&Cu biti tri zaraćene strane.



## Tajne proizvođača igara

Ion Storm je počeo objavljivati seriju tekstova pod zajedničkim nazivom The Game Within The Game koja savjetuje kako biti uspješan u industriji kompjutorskih igara. Teme kojima će se baviti profesionalci iz Ion Storma i drugih poznatih tvrtki biti će Level Design, Programming i Art. Ovo izuzetno zanimljivo štivo dostupno je na Ion Stormovom siteu u rubrici news- Eye On Storm Newsletter ([www.ionstorm.com/news/otindex.html](http://www.ionstorm.com/news/otindex.html)).





**Intel** Grupa zadržanih kompjutoraša pod nazivom Project Unreality radi na Nintendo 64 emulatoru za PC. Po dostupnim informacijama, dečki dobro napreduju i već su uspjeli pokrenuti neke N64 igre na svojim "kantama". Intel namjerava pričekati s uvođenjem nove DDRAM memorije koja bi trebala utrostručiti brzinu protoka podataka jer tržište još nije spremno zaboraviti SDRAM memorije. Drugim riječima, SDRAM još nije zaradio dovoljno novaca.

## 3Dfx u obliku časopisa

3Dfx Interactive i Dimension Publishing su objavili da će zajedno izdavati časopis maštovitog naziva "Voodoo: the Official 3Dfx Interactive Magazine." Časopis će izlaziti svaka tri mjeseca (prvi broj u ožujku), a bavit će se svime vezanim uz Voodoo Graphics tehnologiju. Prvi broj će se besplatno dijeliti (uz plaćanje troškova dostave) na 3Dfxovom siteu [www.3dfx.com](http://www.3dfx.com).



## Svemir je u modi

Planet je nova svemirska borbena strategija u kojoj ćete se boriti protiv standardno zločestih vanzemaljaca koji žele uništiti ljudsku rasu (moš' si mislit). Grafika u igri će biti vrlo kvalitetna, dok sama igra neodoljivo podsjeća na novi Wing Commander.



## The Golf Pro

Ako je vjerovati dečkima koji su proveli nekoliko godina radeći ovu igru, The Golf Pro bi trebala biti "najbolja golf simulacija ikada napravljena". Igra ima novi sustav upravljanja pod nazivom Mousedrive, a vaš savjetnik ili možda protivnik biti će Gary Player koji je jedna od legendi ovog sporta. Dok ovo čitate igra bi se već mogla nalaziti u prodaji.



**Info**  
Proizvođač: EMPIRE INTERACTIVE  
Platforma: PC

## Trespasser

Svima poznati Steven Spielberg i njegova tvrtka DreamWorks se nakon playstation izdanja igre The Lost World: Jurassic Park žele okušati i na PC tržištu. Nova puččina nazvana Trespasser neće koristiti sada već standardni Quake engine već DreamWorksov interni 3D engine i neće imati multiplayer mod (blah, šišam ja takvu puččinu).



**Info**  
Proizvođač: DREAMWORKS INTERACTIVE  
Platforma: PC

## Svemir, zar opet...

Uz opću navalu Wing Commander klonova stiže nam Terminus, svemirska akcija koja je za svoj uzor uzela izvrsni Privateer. Grafika Terminusa renderirana na Silicon Graphics radnim stanicama vrtit će se u 640x480 uz 16 bitnu boju. Jedan od noviteta ove igre, osim konfigurabilnih letjelica, je da će se komunikacija između igrača moći odvijati u real time audio modu.



## Mad-Trax

Ekipa Francuza radi na "puččini na kotačima" koja će razveseliti sve vlasnike stalno spominjanog 3Dfxa. Mad-trax će podržavati sve napredne funkcije koje ima Voodoo 2 tehnologija i time biti jedna od prvih igara koje će u potpunosti moći iskoristiti nadolazeću Monster 3D karticu.



**Info**  
Proizvođač: RAYLAND  
Platforma: PC

INFO PLUS

**Seagate otpušta radnike** Seagate Technology Inc., jedan od tri najveća svjetska proizvođača hard diskova, kani otpustiti čak 10 radnika, što 18% ukupnog broja zaposlenih u toj tvrtki. Osim velikog otpuštanja, Seagate rješava tvornicu u Irskoj smanjuju broj razvojnih timova u SAO-u sa pet na tri, što ukazuje na velike financijske probleme ovog diva. **Policajci vole surfati Netom** U jednoj američkoj državi uhvaćena je nekolicina policajaca kako surfa Internetom tijekom noćne smjene. Bez obzira što smo sigurni da su to činili u čisto poslovne svrhe, policajci su suspendirani jer, osim što su bili na dužnosti, za surfanje su koristili terminale iz policijskih vozila. **Papyrus i CART nastavljaju zajedno** Papyrus je produžio svoj ugovor sa CART-om (Championship Auto Racing Teams, Inc.), što trebalo uvesti novom trkačkom simulacijom ove godine.

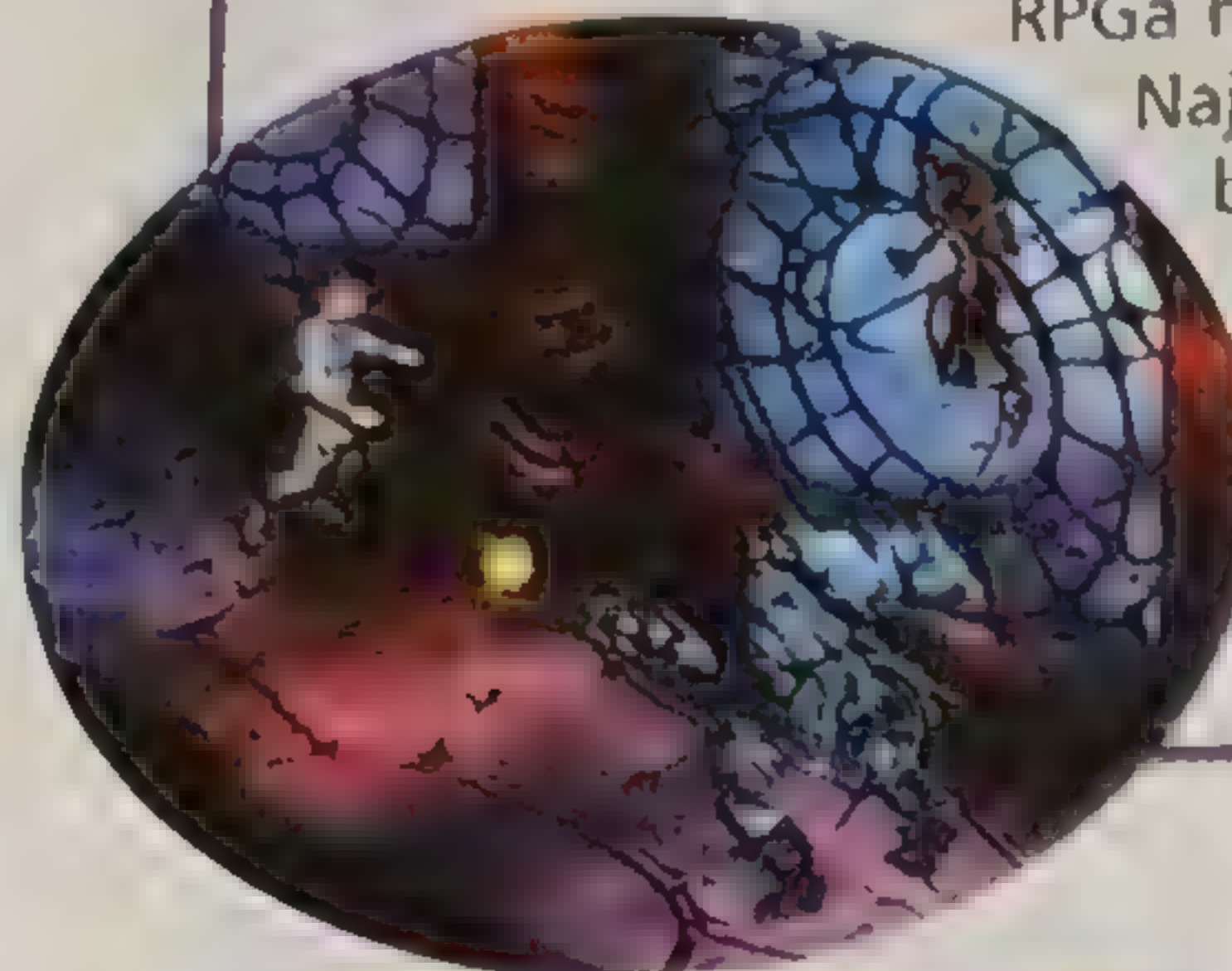


INFO

Digital Equipment Corp. je najavio novu inačicu njihovog 64-bitnog Alpha čipa koji će raditi na 600 MHz, a proizvodit će se u 0,35 mikronske tehnologiji. Do 2000. godine će se 0,18 mikronske tehnologije koje će omogućiti procesorsku brzinu od 1000 MHz. Sierra je odustala od razvoja bilo kakvih proizvoda vezanih uz igru Birthright, a razlog za takvu odluku nije poznat.

## Alien Earth

Alien Earth, nova avantura rađena od nekolicine nadobudnih Australaca trebala bi biti mješavina između Ultime 8 i Diabla. Igra će imati elemente RPGa kao što je sposobnost poboljšavanja oružja ili učenja novih magija kroz igru što ljubitelje pravog RPGa neće impresionirati.



Najveći aduti Alien Eartha će biti izvrsna grafika i zvuk, zanimljiva priča i originalna izvedba. Izgleda da iz zemlje klokana i piva stiže još nešto vrijedno naše pažnje.



Info

Proizvođač: BEAM SOFTWARE  
Platforma: PC

## Red Line Racer



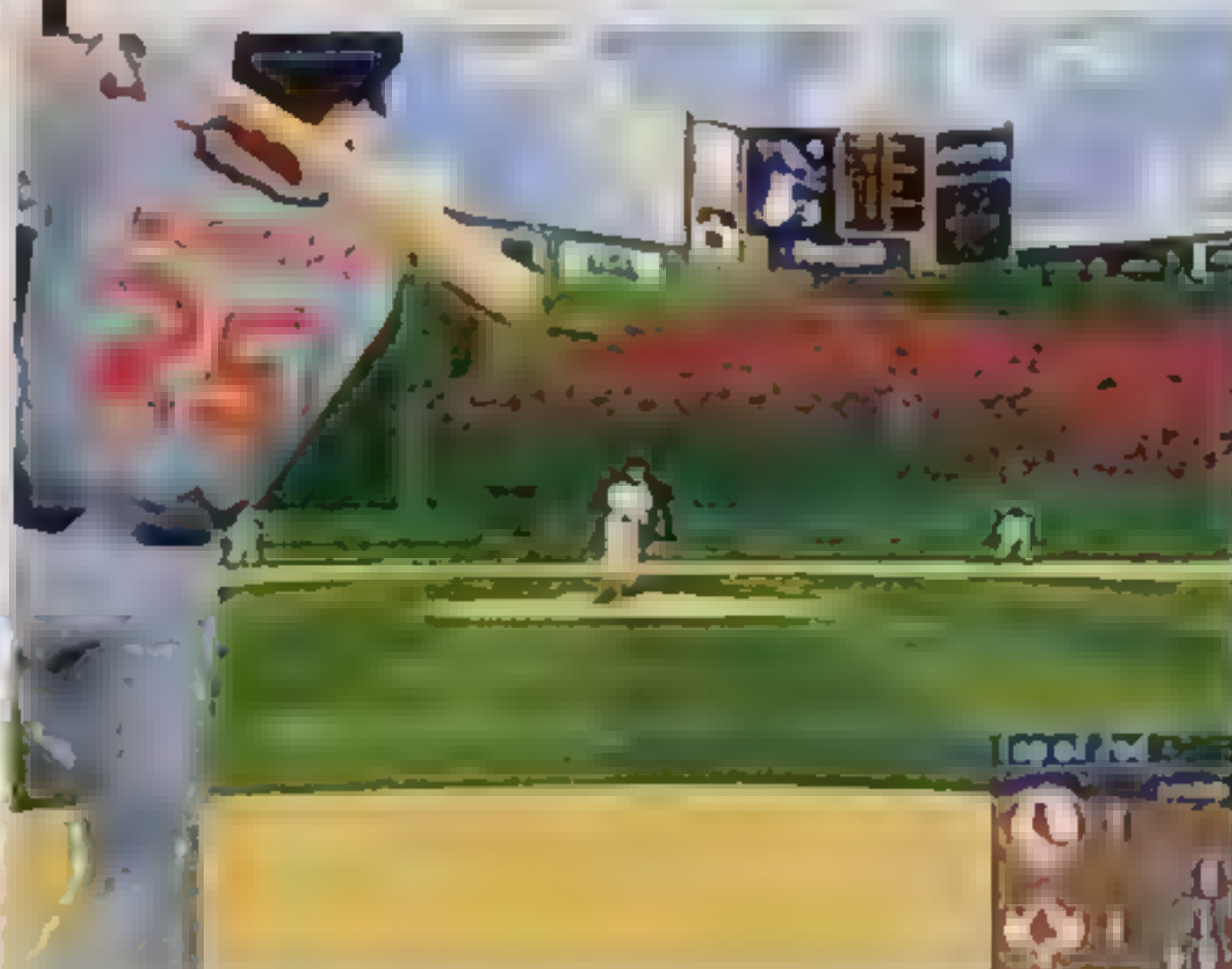
Red line racer je još jedna moto simulacija koja će vas voditi kroz desetak različitih staza, a na izbor vam dati osam različitih ekipa sa pripadajućim motorima. Prema dostupnim informacijama RLR neće biti ništa doli još jedan pokušaj kopiranja izvrsnog Moto Racera. Treba napomenuti da će RLR podržavati force feedback joystick.



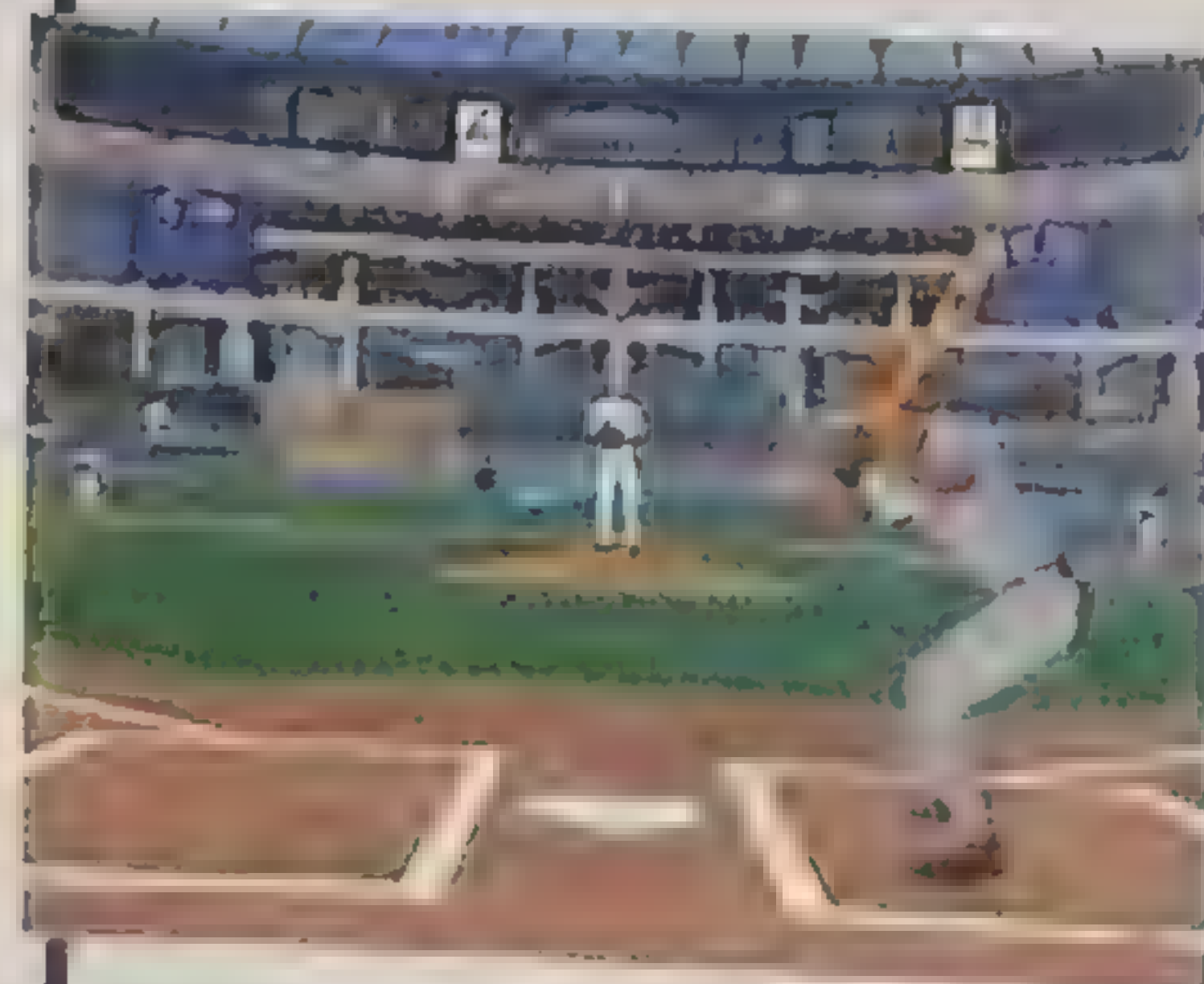
Info

Proizvođač: CRITERION STUDIOS  
Platforma: PC

## Baseball na ratnoj nozi

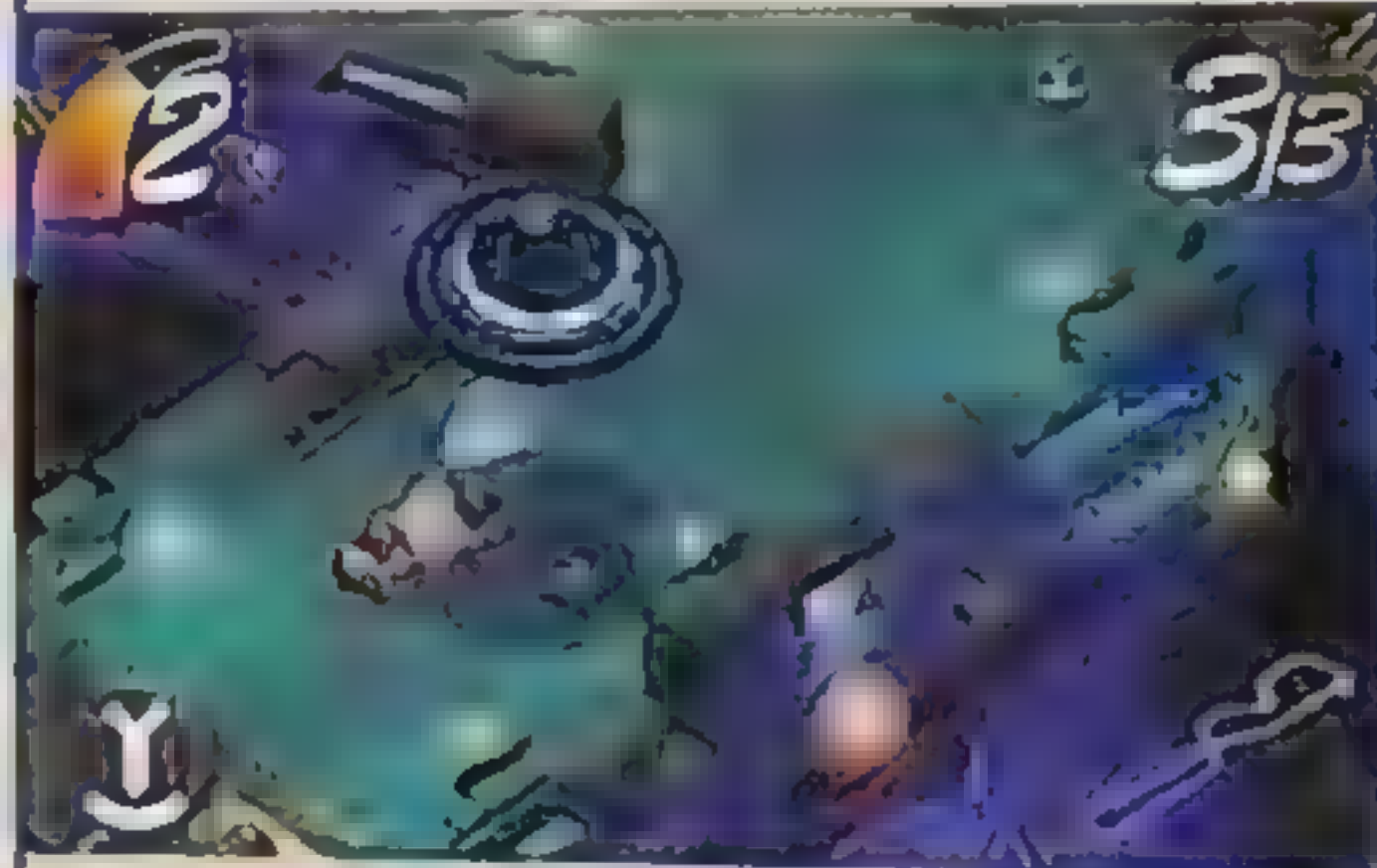


Informacija da na ovim našim prostorima nema puno (čitaj: nema uopće) ljubitelja Baseballa očito još nije stigla do proizvođača omiljenog nam softwarea. Hardball 6 (Accolade) i Triple Play 99 (Electronic Arts) dvije su nove baseball simulacije koje bi uskoro trebale stići na tržište. Svaka od njih se hvali raznim "revolucionarnim" novostima koje će, za razliku od nas, sigurno razveseliti mnoge niže oblike života "preko bare".



## Excessive Speed

Talentirana grupa Poljaka koji sebe nazivaju Chaos works, radi na novoj shoot 'em up auto jurnjavi koja će koristiti hvaljeni Fire Fight grafički engine. Igra će se vrtiti u 16 bitnoj boji, imat će podršku za MMX i moći će se igrati u split-screen modu koji će podržavati čak četiri igrača.

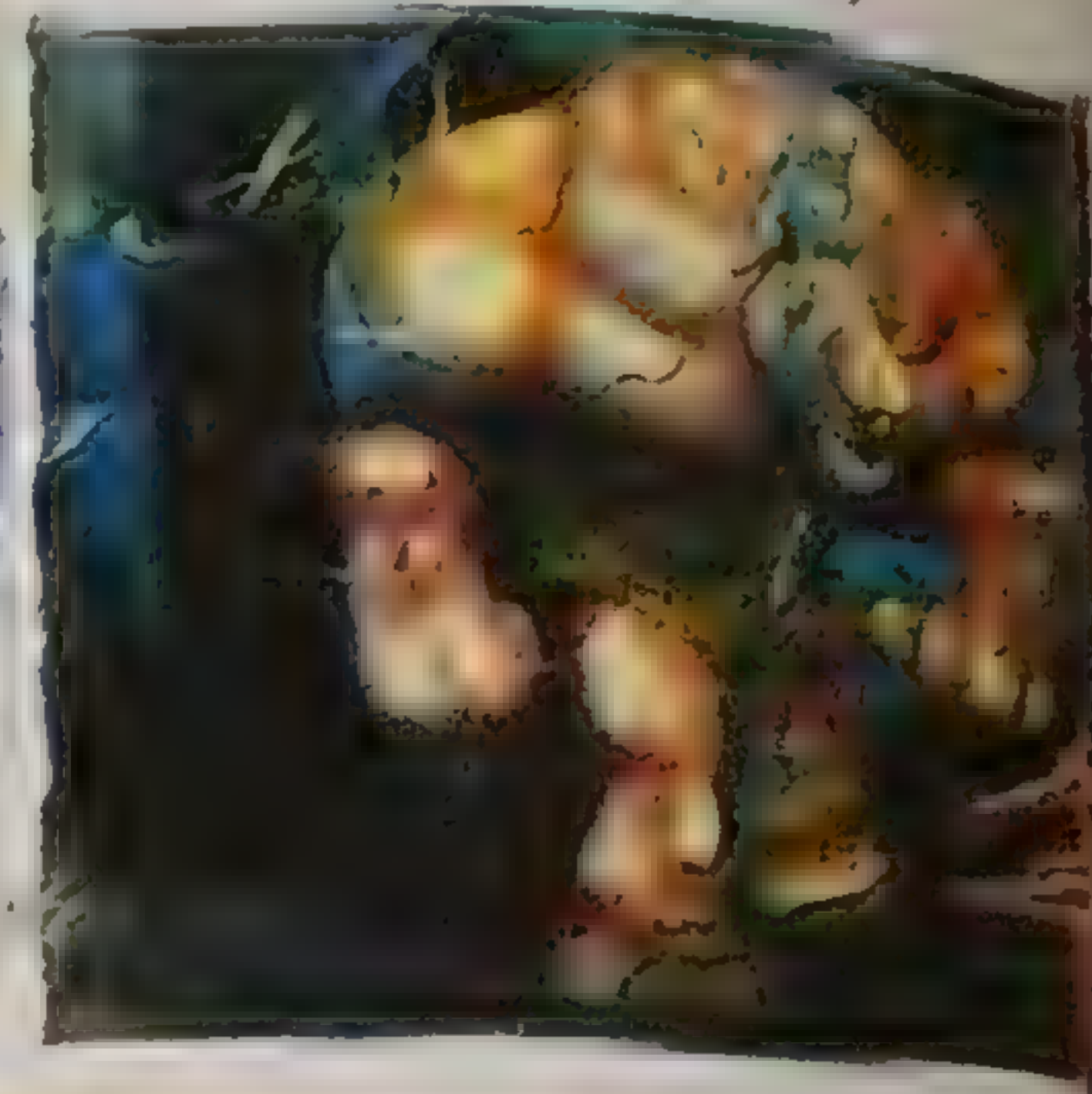


Info

Proizvođač: EPIC, CHAOS WORKS  
Platforma: PC

## Vrijeme je za grijeh

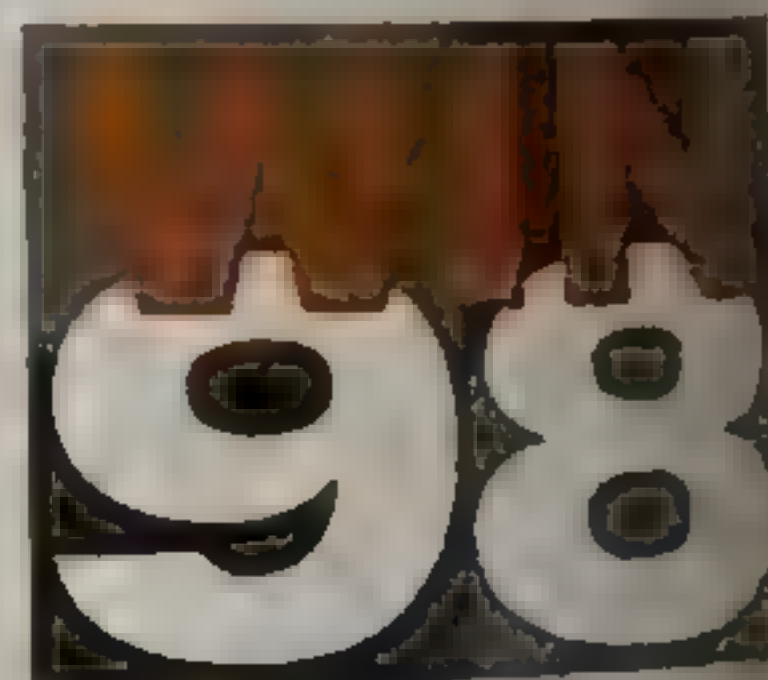
Sin je nova Quakeolika pucačina u izdanju Activisiona. Prema najavama, Sin neće imati unaprijed određen tijek igre, već će vam dozvoljavati da svojim potezima sami sebi odredite sudbinu. Sin će koristiti Quake II engine, a od Quakea će se najviše razlikovati po novom zanimljivom oružju.



Microsoft

## Bezobrazluk Microsofta nema granica

Priča se da će važniji kupci, ali i šira publika uskoro od Microsofta dobivati e-mail poruke u kojima će im se nuditi "čast" da isprobaju Windows 98 beta CD što ne bi bilo čudno da Billovci tu "uslugu" ne namjeravaju naplatiti \$30 !! Tu informaciju su potvrdili i neki ljudi unutar Microsofta. Bill je sigurno na teškim drogama kada mu na pamet padaju ovakve prepotentne ideje.



## Riot: Mobile Armor

Iako je Riot još jedna u nizu pucačina koje nam dolaze u ovoj godini, neki njegovi elementi ipak odskoču od već uođenog "napravimo Quake klon i zaradimo brdo para" scenarija. Riot će vam po uzoru na MechWarrior na izbor dati četiri Mobile Combat Armor jedinice što u prijevodu znači da ćete upravljati hrpom željeza koja će po vašoj volji uništavati sve što vam se nađe na putu. Po potrebi ćete "to" moći "parkirati" i pješice pogledati što se "tamo dolje" događa. Zanimljivo je da će Riotov grafički engine pod nazivom DirectEngine biti korišten i u izvrsnom Bloodu 2 čiju najavu pročitajte u ovom broju Hackera.



Info

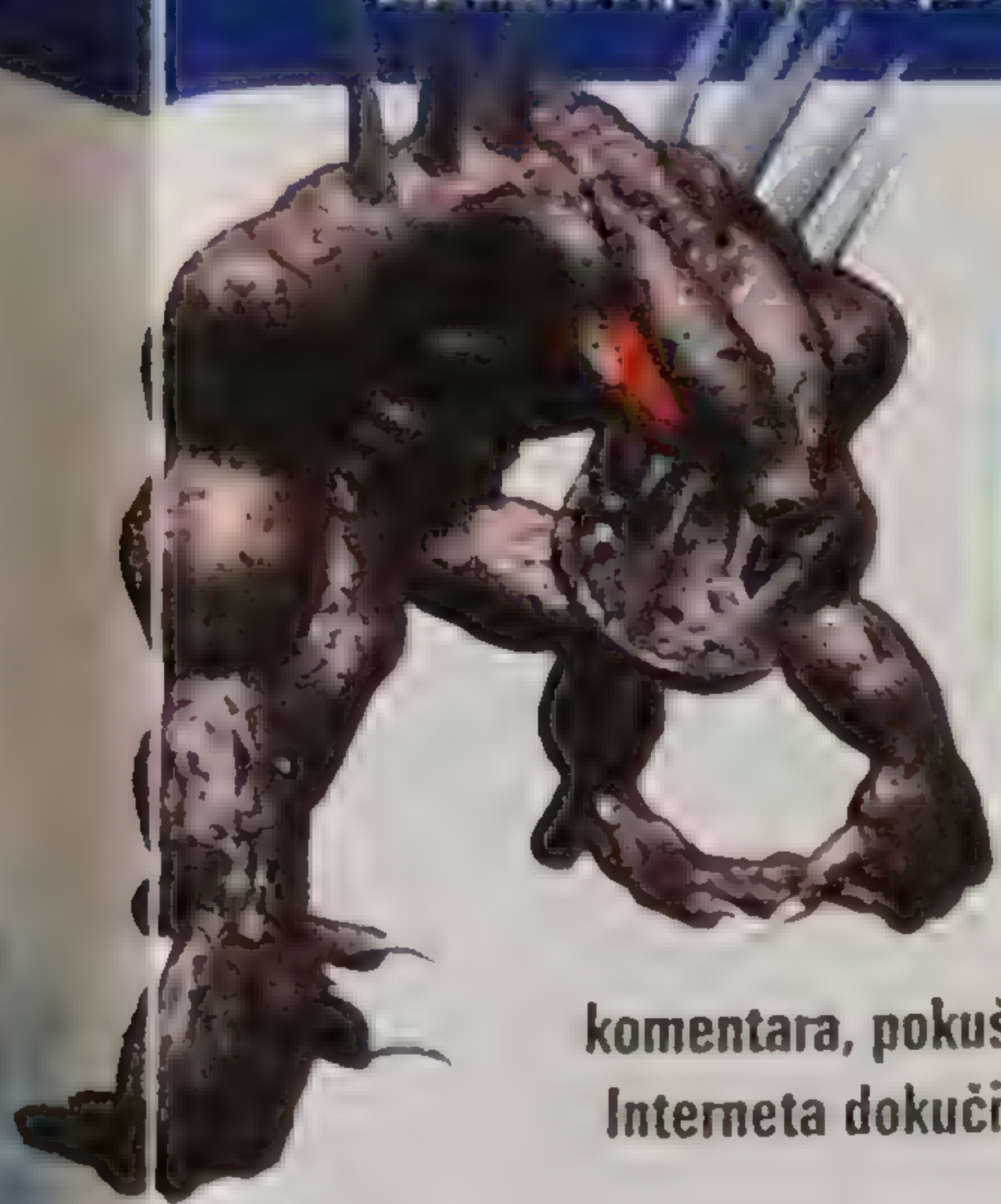
Proizvođač: MONOLITH  
Platforma: PC

INFO

Rebellion kasni Rebellion, nova Star Wars strategija, ipak se neće naći na tržištu u siječnju, nego tek krajem veljače, negdje u isto vrijeme kad bi trebala izaći Jedi Knight Expansion Pack: Mysteries of the Sith. Space Quest 7 na čekanju Sierra je odlučila zaustaviti razvoj novog nastavka Space Quest 7. Odluka je razočestila mnoge ljubitelje Space Questa koji su napravili poseban Internet site [www.cpiweb.com/space/](http://www.cpiweb.com/space/) gdje i vi možete svojim glasom podrške utjecati da Sierra promijeni odluku. Microsoft u pravom svijetlu Parody Interactive je slabo poznata tvrtka koja je izdala Microsoft parodiju pod nazivom Microsoft Parody. Ova igra čini više različitih igara koje ismijavaju sve što ima veze sa Microsoftom, a jedna od posebnih poslastica je Billagatchi, čije ime o nama govori.



3Dfx Interactive je sudskim nalogom zabranio Segi iskoristavanje bilo kakvih tajnih informacija vezanih uz 3Dfx do kojih je Sega mogla doći dok su dvije tvrtke bile pod ugovorom o zajedničkom razvoju novih proizvoda.



**HACK  
EXCLUSIVE**  
2/98

## Diablo 2

Već mjesecima se u igračkim krugovima naveliko šuška o Diablu 2... Iako se Blizzard službeno suzdržava od bilo-kakvih komentara, pokušali smo iz hrpe šturih informacija skinutih s Interneta dokučiti kako bi igra trebala izgledati. Evo što smo zaključili...

Diablo 2 će biti znatno bolji od starijeg brata ponajprije svojom igrivošću. Nije poznato priprema li Blizzard novi engine ili će rabiti poboljšani Diablov, no razlučivost i broj boja će sigurno biti veći. Zasad se zna da će se u priči pojaviti Diablo čiji je povratak povezan s "određenim" kristalom, a vjerojatno će se tu uplesti vražja braća Baal i Mephisto koji bi, prema glasinama, trebali biti na vašoj strani. Očekuje vas 5 novih likova: ratnik (barbarian ili ranger), čarobnjak (možda druid), 2 pripadnice ljepšeg spola (jedna je amazonka) i ženski demon (ustao je protiv Diabla i pobjegao). Vaši likovi ne rabe sve čarolije: zajedničke rabe oni s dovoljno magic pointova, a svaki rabi i svoje specifične. Poboljšani su i izgled vašeg lika; kad god stavite na se oklop i u ruke primite oružje, to ćete moći vidjeti i na samom spriteu (u Diablu toga nije bilo). Isto tako, moći ćete kombinirati različite predmete - primjerice, nosite li zlatne rukavice i kožnati oklop, neće biti promjena, ali zlatni oklop, zlatne rukavice i zlatni helmet čine čuda. Bit će poboljšana i interaktivnost same priče pa će questovi koje dobivate i koji se odnose na tijek igre ovisiti ponajprije o liku kojeg vodite (što znači da morate završiti igru sa svim likovima ako želite vidjeti sve questove) te o vašim odnosima s NPC-ovima (Non-Playing Characterima). Svijet koji spašavate je ovaj put veći, čine ga četiri grada okružena divljinom krcatom čudovištima. Gradovi su veći, povećan je broj građevina i broj ljudi, no nema baš svaki grad potrebne građevine pa ćete putovati do najbližeg po traženu uslugu. Ljudi neće više nepomično stajati ispred svojih kuća zureći u prazno, nego će šetati gradom i živjeti život. Moći ćete se i boriti kad grad, primjerice, napadne golemo čudovište. Izdvojili smo vam samo najsigurnije informacije, mnogo je toga najavljeno za Diablo 2 - kad bi se barem dio toga i ostvario!



### Info

Proizvođač: BLIZZARD  
Platforma: PC

### Zanimljivost

Kako je i sam Blizzard najavio, Diablo 2 bi trebao biti unhackable pa bi varanje trebalo biti praktički onemogućeno. To posebno vrijedi za battle.net, koji će biti tako preuređen da će omogućiti igranje većeg broja igrača i pritom povećati, ili barem pokušati zadržati, staru brzinu.

**Westwood  
STUDIOS**

## Westwood je uskrsnuo Dune 2

**HACK  
EXCLUSIVE**  
2/98

Pred samo zaključenje broja, Westwood je na svoje Internet stranice stavio obavijest u kojoj se službeno potvrđuje da rade na nastavku Dunea 2. Iako je većina igrača sklona prikloniti se uvriježenom mišljenju da je C&C stvorio žanr real time strategija, stariji igrači znaju da je sve počelo u doba Amige 500 i igre Dune 2 koja je bila prva istinska real time strategija. Kad je upitan zašto se radi na nastavku ove prastare igre, Brett W. Sperry (predsjednik Westwooda) je odgovorio: Dune 2 je igra koja je još uvijek vrlo popularna. Na zahtjev mnogobrojnih obožavatelja odlučili smo osvježiti Dune 2 opcijom multiplayer borbe i sitnim kozmetičkim zahvatima na grafičkom engineu, što će privući i nove igrače koji se nisu sreli sa fascinirajućim svijetom ove igre. Dune 2000 donosi danas obveznu visoku razlučivost i prekrasnu grafiku, multiplayer preko Interneta ili lokalne mreže te vrlo atmosferične video sekvence s profesionalnim glumcima i setovima koje će vas uvući u atmosferu političkih intriga i zapleta. U igri ćete upravljati svim popularnim jedinicama iz originala: deviators, sonic tanks, ornithopers, freeman ratnicima, carskim elitnim postrojbama, sardaukarima i ostalim. Naravno, tu su i nezaobilazni pješani crvi koji lutaju pustinjom u potrazi za vašim trupama. Baš kao i u Dune 2, i ovdje ćete moći birati između tri kuće: Atrides, Ordos i Harkonnen. Kada se sve zbroji i oduzme, čini se da Westwood nije odveć mijenjao prokušani koncept igre nego se usredotočio na poboljšanje grafičkog enginea, scenarija te dodao podršku multiplayer igre u kooperativnom i head-to-head načinu. Na našu zamolbu o datim informacijama vezanim uz ovu igru, dobili smo sljedeći odgovor: trenutno nikakve dodatne informacije o Dune 2000 iz Westwooda nisu dostupne, svi će novinari biti na vrijeme obaviješteni. OK, 1:0 za Westwood, ali rat još nije gotov...



### INFO

**Blizu nove web domene** Iz Bijele kuće stizne vijest da će dodjeljivanje www domena .gov, .com, .org koje je dosad vršila organizacija pod kontrolom američke vlade, biti prepusteno neprofitabilnom internacionalnom tijelu. Dne bi trebalo odlučiti koje nove domene treba dati, a neki od prijedloga su .store za trgovine, .arts za umjetnost i .nom za privatne web stranice. Activisionu cvatu ruže Activision je objavio da je u posljednja četiri mjeseca 1997. godine napravio promet od 122 milijuna dolara, što je za 182% više nego u istom razdoblju 1996. Zarada se povećala za 74%, iznosila je 5,2 miliona dolara. Ovom značajnom novčanom uspjehu pridonijeli su prošlogodišnji hitovi Duke 2, Zork Grand Inquisitor, Heavy Gear, i Nightmare Creatures.



# Incoming



Prekrasna grafika, izvrstan zvuk i lightning efekti. Incoming će biti pucačina nad pucačinama koja će iz vaše 3D kartice izvući posljednje atome snage. Pogledajte samo te moće slike i usudite se reći da nemamo pravo!



## Tehnologija stvarno napreduje

Rage Software je Incomingov engine toliko opteretio bojama, neviđenim efektima (poput ovih prekrasnih volumenoznih eksplozija) i masivnim detaljnim 3D objektima da je iscrtaivanje slika postalo praktički neprobavljiv zadatak čak i za najbrže Pentiume. Zato ne treba čuditi što se kao minimalna konfiguracija za igranje preporučuje P166 i 3Dfx kartica, dok će sva raskoš grafike i fluidnost animacije doći do izražaja tek na P2 i Voodoo 2 karticama (a taman smo mislili da nam ne treba jača igračka od 3Dfx-a).



Već čujem kako govorite: još jedna od klasičnih propagandnih najava lijevog, totalno nepoznatog izdavača koji se želi dočepati dijela tržišta. Na svu sreću, Incoming ima sve te karakteristike pa čak i više od toga. Priča je toliko otrcana i isfurana da je ne treba ni spominjati. Svemirci su napali Zemlju, a vi je pokušavate spasiti uništavajući sve što vam se nade na putu. Da biste ostvarili svoj cilj, morat ćete završiti određeni broj misija, u čemu će vam od velike pomoći biti brojna vozila i oružja (tenkovi, amfibije, helikopteri i ostala zračna prometalja). Iza sve te krasote krije se vrlo brzi 3D engine utemeljen na poligonima dosad neviđene kvalitete (svaki frame sadrži nekoliko tisuća poligona u 65 000 boja) i prekrasni lightning efekti. Nažalost, sve dobro ima i svojih mana, tako je i kod ove igre. Za njeno će vam pokretanje trebati barem P166 i neka od 3Dfx ubrzivačkih kartica, a ako želite iskoristiti sve njene posebnosti, preporučuje se P2 (čiju tehnologiju igra maksimalano iskorištava), neka od novih, jačih 3D kartica, poput Quantum Obsidiana (koliko mi je poznato, još se nije pojavila na našem tržištu) te bilo koja 3D sound kartica kako bi se upotpunio ugođaj. Svi multiplayer modovi su također podržani. Finalna inačica će sadržavati preko 60 misija (ground based, bombing runovi i ostale) ras-

Incoming će podržavati igranje udvoje preko uvijek dobrodošlog split screena.



Za uživanje u ovoj grafici će vam uistinu trebati NinjaPC.

poređenih u četiri različita scenarija kojih se dio odigrava na Zemlji, a dio u svemiru (možda se pojavi i mission editor). Zašto vam ja uopće sve to govorim? Pogledajte slike i sami se uvjerite. ☺

## Info

Proizvođač: RAGE SOFTWARE  
Žanr: PUCAČINA  
Izlazi: tijekom ožujka  
Platforme: ☒ PC ☐ PSX

## INFO PLUS

"Civilizacija" na sudu. MicroProse je odlučio tužiti Activision i Avalon Hill zbog kršenja vlasničkih prava što ih on polaže na trademark "Civilisation". MicroProse to čini da bi još u početku spriječio bilo kakvu konkurenciju svom novom Civilisation serijalu oko kog se vrti 60 miliona dolara. U.F.O. stigao u Rusiju. Da su Rusi pravi avanturisti (piju čisti alkohol), govori činjenica da je na njihovom tržištu igara iznimno popularna U.F.O. avantura. Popularnost ta igre pridonosi i pirati iz Ukrajine, koji je masovno kopiraju i u Rusiji prodaju za šest do sedam dolara. Patch za Flying Corps. Rowan Software je udao svoje liko patcheva za svoju igru Flying Corps V1 i V2. Za dodatne informacije i lokaciju patcheva odlutajte do [www.cix.co.uk/~rowan/](http://www.cix.co.uk/~rowan/). Beskrajan Star Wars. Sire se glasine da su LucasArts i Virgin odlučili napraviti PC prerađenu popularne Playstation igre Star Wars: Masters of Teras Kasi koja bi trebala izći u travnju. Rehabilitirana FIFA 98. EA Sports je izdala Direct 3D Patch za nogometnu simulaciju FIFA 98. Ova zakrpa ispravlja neke AI probleme, a dostupna je na [www.easports.com](http://www.easports.com).



# MelComp

*Odaberite - mi imamo sve što trebate*



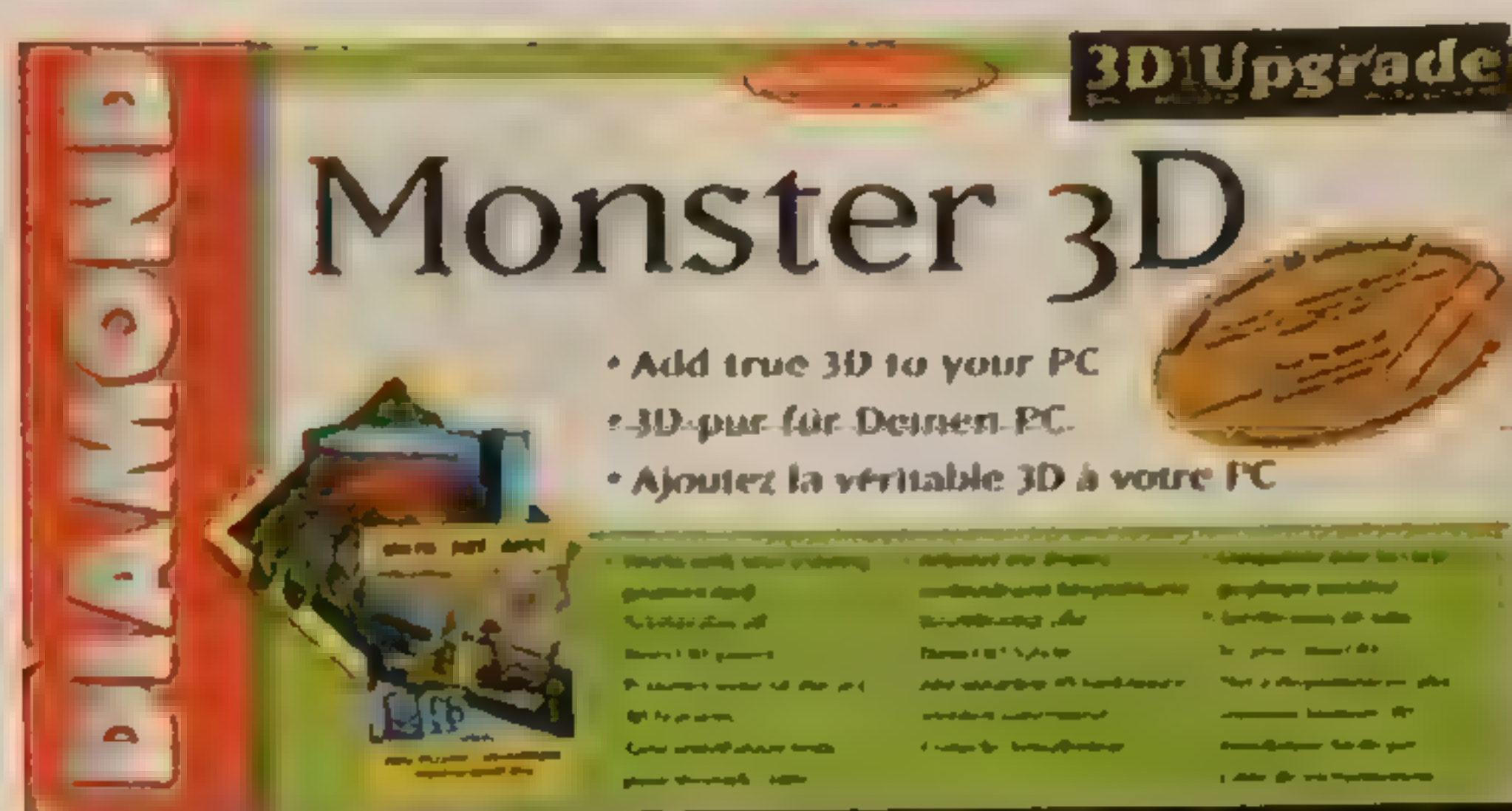
PHILIPS aktivni zvučnici 300 i 120 w



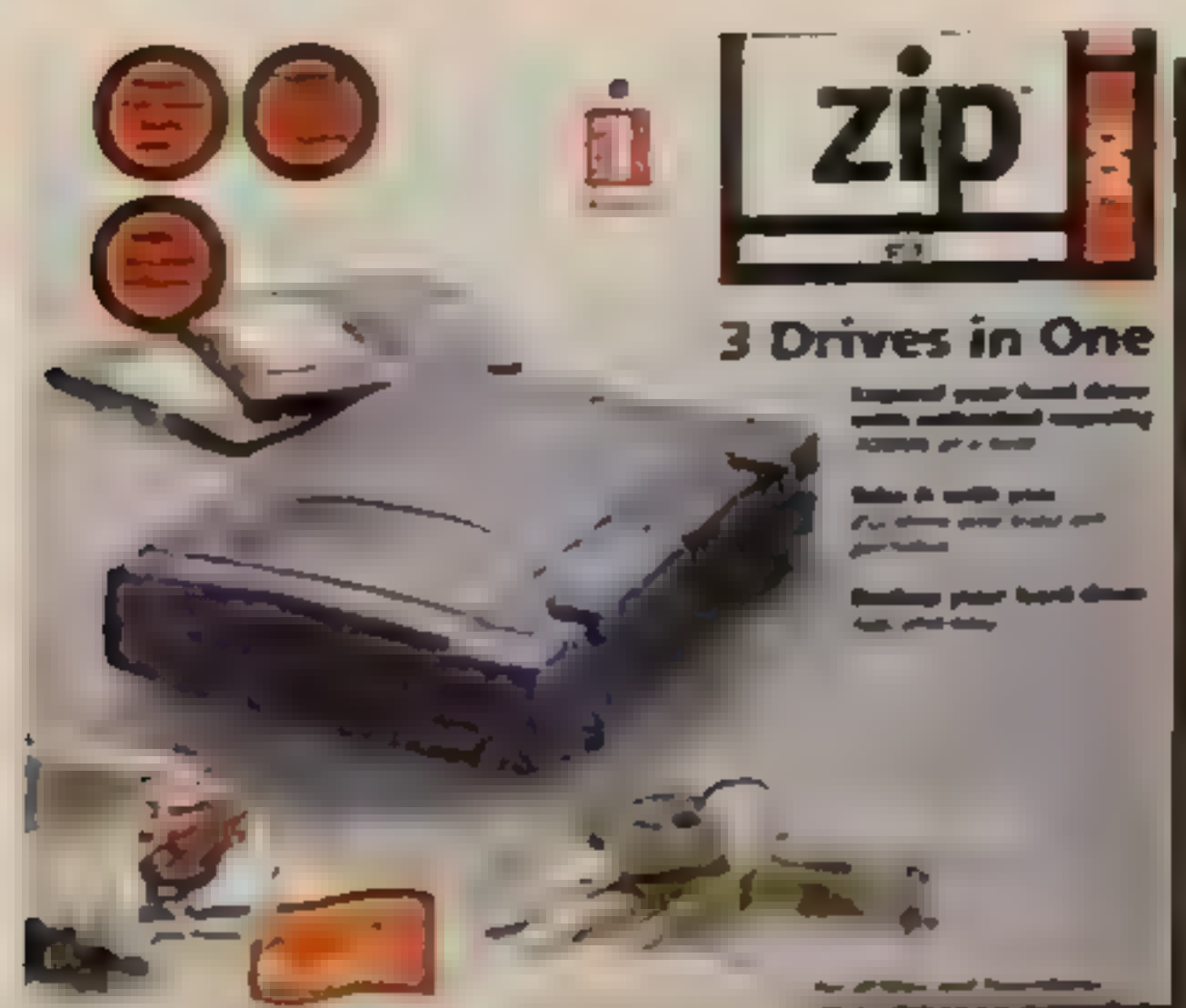
PHILIPS CD-ROM + PLAY/PAUSE KONTROLA



Creative Sound Blaster - AWE 64  
512 KB RAM za Sound Fontove  
3D Audio, INTERNETed



DIAMOND Monster 3D-  
ubrzivačka kartica sa najbržim 3Dfx Voodoo čipom



Iomega ZIP drive, 100MB



PER4MER - dodaje novu dimenziju  
trkačim igrama (volan-pedale)



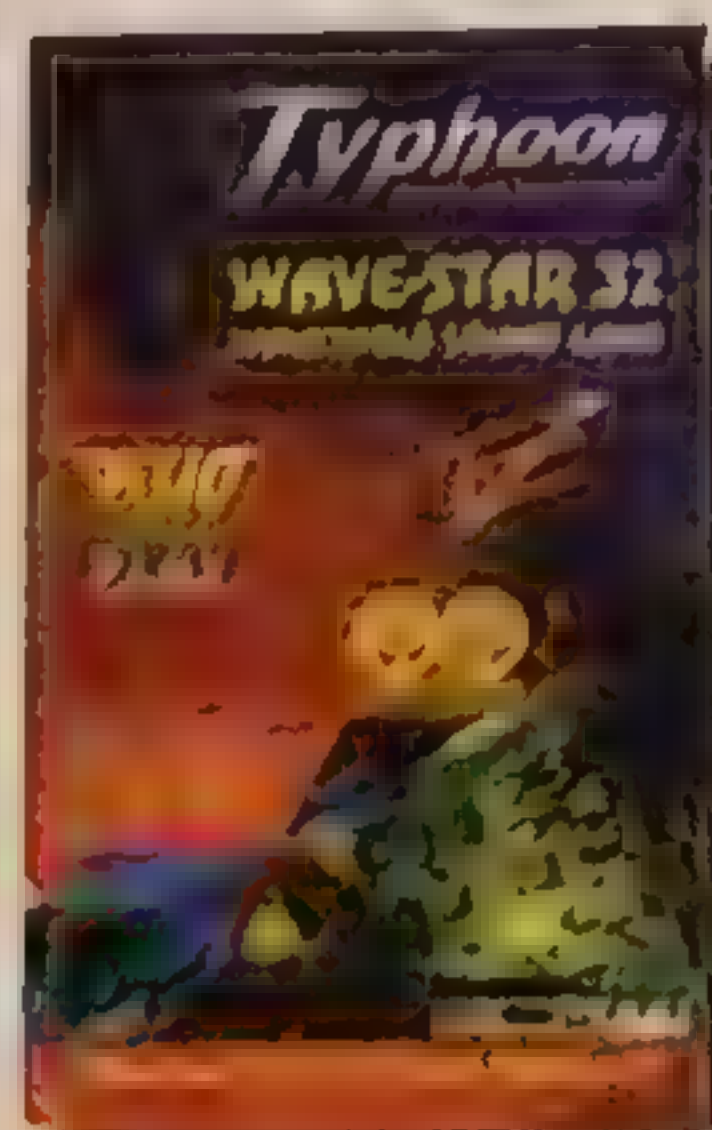
Novu dimenziju zvuka unosi vam SUBWOOFER  
od 160 W, sa 32W satelitima



Kondenzatorski  
mikrofon



16 bitna zv. kart.  
5.5Hz-48KHz



SoundCard WAVE-  
STAR 32 PnP Win95



PC FM RadioCard  
UKW Stereo 99 kan.



Aktivni zvučnici 25, 120, 160 W  
Surround, tonska kontrola, 220V

matrox

DIAMOND

TOSHIBA

ADAPTEC

Seagate

YAMAHA



CHIEF

APC

CREATIVE

DTK Computer

3M

EPSON

PHILIPS

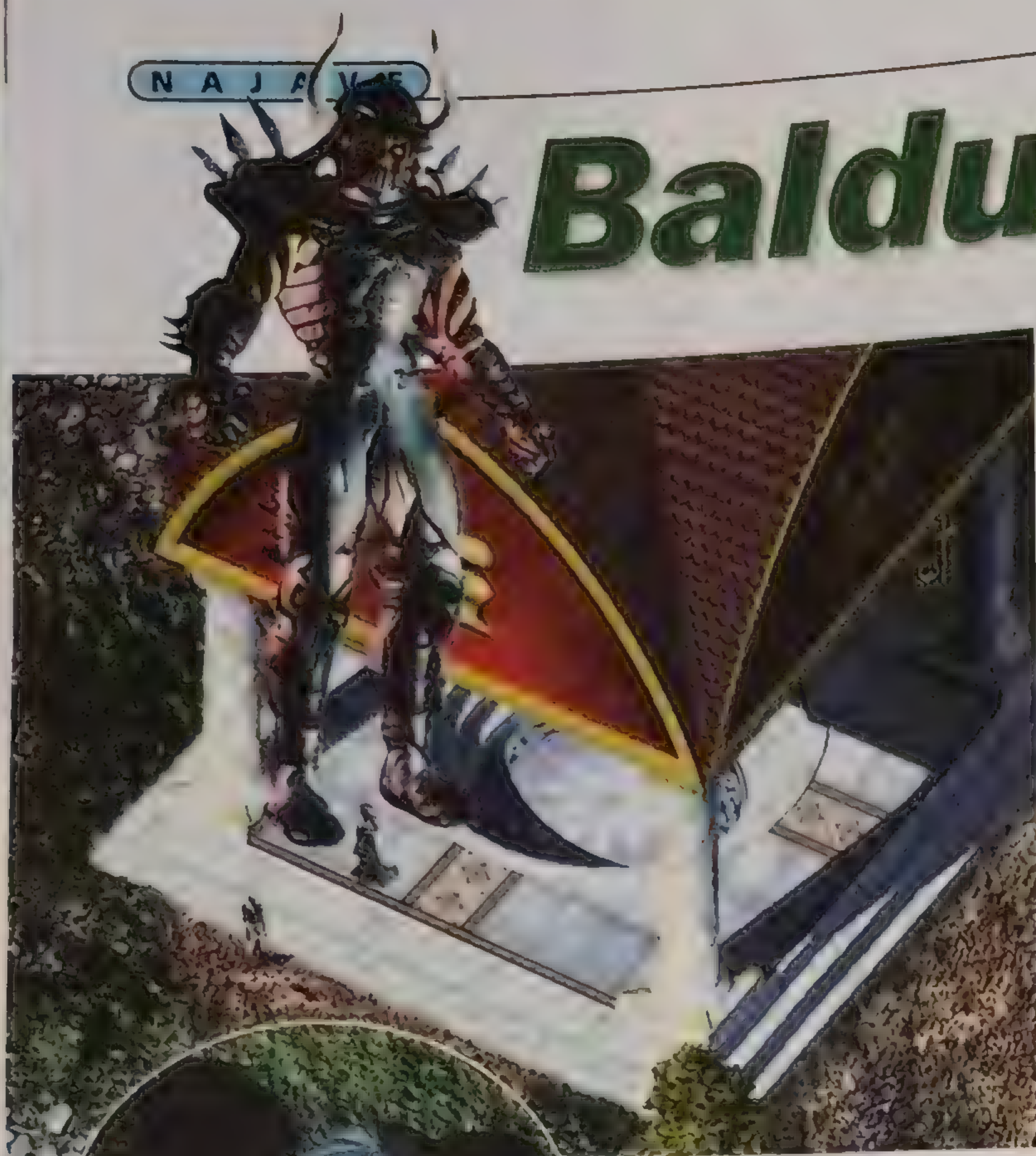
Microsoft

VELEPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, TEHNIČAR COMPUTERS (01) 315 904, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, KERNER (01) Zagreb 362 141, RODAR (031) Osijek 171 202, DISK-LINE (031) Osijek 164 116, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697, TEXPERT (031) Đakovo 846 439, BMB NETCOM (047) Karlovac 336 865, COMWARE (021) Split 40 096, AVORA (031) Valpovo 652 232, IN SERVIS (042) Ludbreg 663 410, KOM-PAST (049) Krapina 71 409, IRI ECONOMIC (051) Opatija 271 848, OSINET (051) Delnice 812 995, FOTON (01) Zagreb 318 569, (049) 376 439, HOBIT (051) Rijeka 215 566, LIMEX (040) Čakovec 314 656  
MALOPRODAJA: PRODAJNI CENTAR 93 (01) 274 484, BIROSTROJ COMPUTERS (01) 336 311, MISLAV (035) Sl. Brod 444 697

MelComp d.o.o.  
Zagrebačka 63, HR - 42000 Varaždin  
tel. 042 / 12 280, 12 281, 55 092  
fax 042 / 55 092  
Software: 042 / 261 199  
Cjenik BBS: 042 / 12 282.  
2400-28800, N/8/1  
<http://www.melcomp.com>  
E-mail: [melnjak@melcomp.com](mailto:melnjak@melcomp.com)  
[servis@melcomp.com](mailto:servis@melcomp.com)



# Baldur's Gate



Interplay, dobro poznat po svojim FRP igrama, upravo radi na velikom projektu koji bi trebao biti konkurencija vodećem Diablu te zasjeniti većinu dosad napravljenih igara tog žanra. Ta golema igra izvrsne grafike pružit će zadovoljstvo FRP zaljubljenicima i zaljubljenicima u fantasy igre uopće.

U posljednjih nekoliko mjeseci se nije pojavila nijedna FRP igra koja bi bila dovoljno upečatljiva i svojom se grafikom ili igrivošću izdigla iznad prosječnih FRP igara kojima je tržište u posljednje vrijeme pretrpano. Prema sadašnjim informacijama i slikama što ih upravo gledate, moglo bi se reći da će *Baldur's Gate* biti jedan od jurišnika na tron na kojem sada sjedi *Diablo*. Priča se zbiva unutar svijeta zvanog *Forgotten Realms*, na dijelu kontinenta znanog pod imenom *Sword Coast* i u području grada *Baldur's Gate* koji je u stanju općeg kaosa, a većina je okolnih gradova pod opsadom - čudovišta haraju provincijama ubijajući sve što im se nađe na putu, banditi vladaju cestama i priječe prolaz trgovačkim karavanama. Neki za nastalo stanje optužuju zle sile, drugi pak velike trgovačke kuće, a neki misle da su za sve krivi lokalni plemići i

vojvode. Usprkos svemu, to li moglo biti znak velikog zla što tek slijedi i tu se pojavljujete vi voda ste avanturističke skupine s najviše pet ljudi. U kreiranju likova moći ćete izabrati između velikog broja rasa, klasa, aligmenta (preuzetih iz AD&D-a). Cijeli sustav borbe i pravila igranja preuzeti su iz AD&D sustava koji je izmislio TSR.

Upravljanje likovima će biti jednostavno, a opet dovoljno složeno da bi bili zadovoljni i ljubitelji FRP-ova. Jedna od najvećih prednosti ove igre je veličina virtualnog svijeta u kojem se priča odvija - govorka se o preko 10 000 renderiranih screenova (nije ni čudo da igra izlazi na 5 CD-ova), različitih tamnica, gradova, sela te ostalih eksterijera i interijera. Za tehničku stranu igre može se reći da je dobra izvedena, svi će screenovi biti napravljeni u razlučivosti 640x480 s 16-bitnom bojom, što ostavlja dobar dojam ali i traži grafičku karticu s bar 2 Mb RAM-a. Zasad nije poznato da li je u planu 3Dfx podrška, no sudeći po glasinama - izgleda da nije. Uostalom, pričekajmo kraj ožujka kada ćemo se moći svojim očima uvjeriti u kvalitete ove igre.

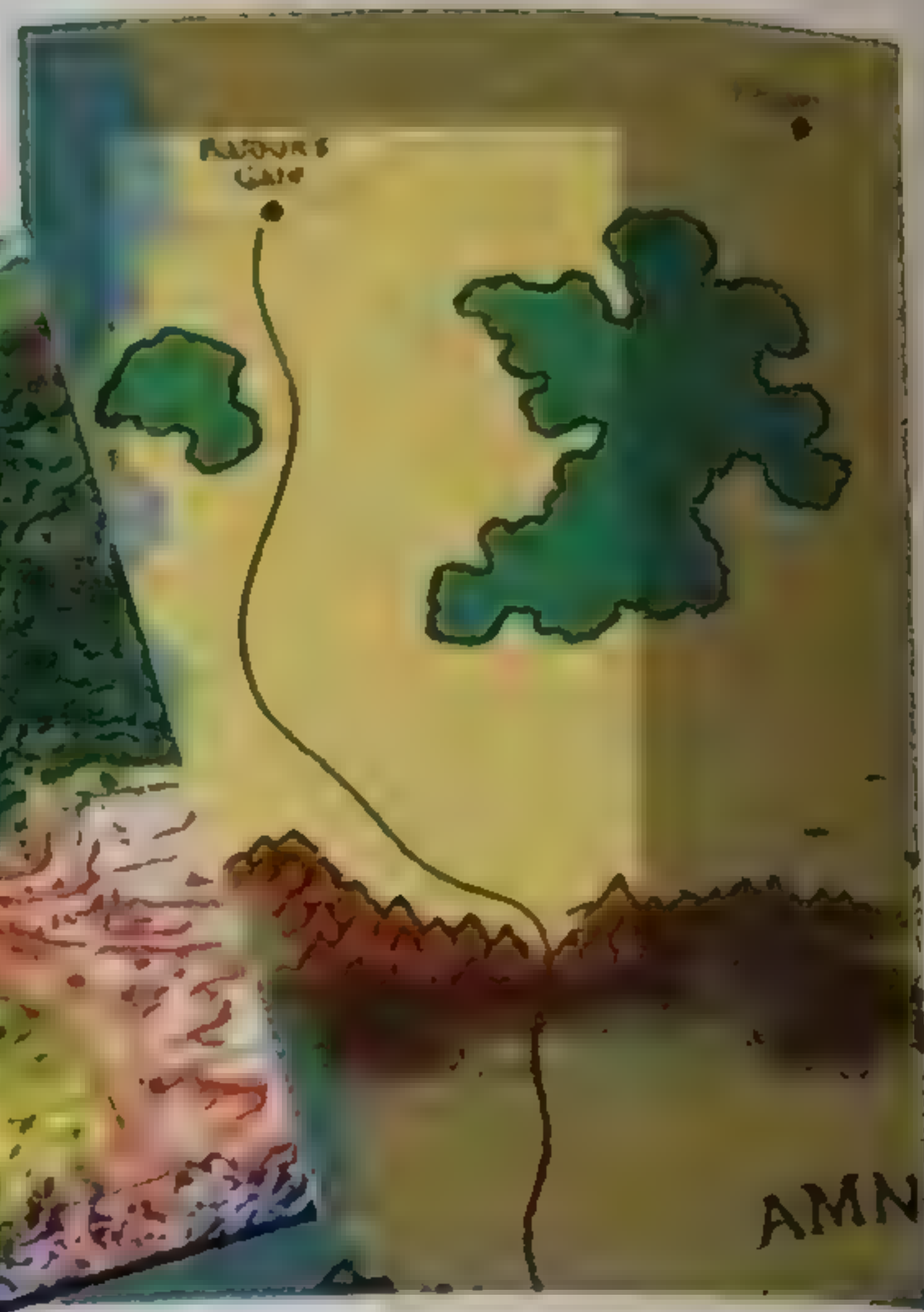
## Info

Proizvođač: INTERPLAY

Žanr: FRP

Izlazi: krajem ožujka

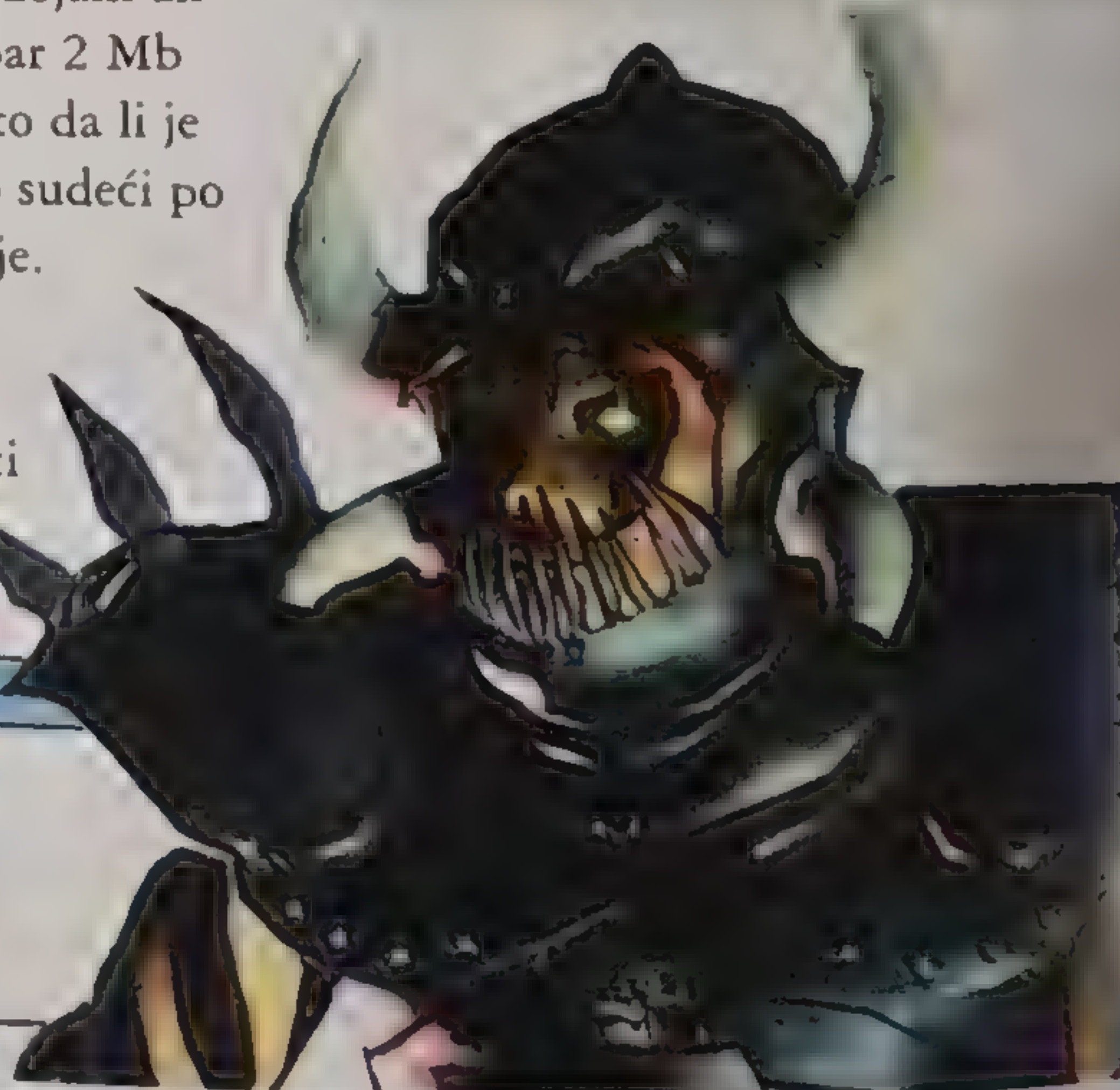
Platforma: ☒ PC ☐ PSX



Igra se ističe veličinom virtualnog svijeta. Na istraživanje će vam biti dan osvijetljeni dio na lijevoj karti.

## Zanimljivost

DVD tehnologija se polagano i sigurno probija na tržište. Interplay planira ubrzo po izlasku CD inačice izdati i DVD inačicu koja će, osim što će objediniti svih 5CD-a na jednom DVD-u, vjerojatno imati malo proširenije i dotjeranije međuscene konvertirane u MPEG-2 video zapis.



## Grafika

Sve su građevine, pa i likovi, prvo skicirani na papir, a potom preneti na računalo i renderirani. Baš kao i u Diablu. Krajnji rezultat je (što i sami vidite po priloženim slikama), baš kao i u Diablu, perfektna grafika koja odmara oči.



## INFO PLUS

**Daikatana ponovno odgođena** Ne, nije ovo ponovljeni tekst iz prošlog broja, nego nova odgoda igre (ovo sve više podsjeća na Microsoftov i njihov proizvod koji stalno najavljuje, a nikako da iziđe). Jon Storm vjeruje da će *Daikatana* izići u srpnju i da novih odgoda neće biti, što im mi baš ne vjerujemo. **Screamer II 3Dfx Patch** *Virgin Interactive* je izdao 3Dfx patch za svoje izvršnu igru *Screamer 2*. Patch je dostupan na [www.pgdope.com/news/s23dfx.exe](http://www.pgdope.com/news/s23dfx.exe). **Brat po 3Dfx** Ako želite da što veći broj tvrtki podrži 3Dfx, da vaše mišljenje i ideje čuje što veći broj zainteresiranih ljudi, da svijet računalnih igara bude još veći i ljepši i da cjenovno prva u Hrvatskoj drastično padnu, učlanite se u 3Dfx bratstvo na [www.ceremuganet.com/index.htm](http://www.ceremuganet.com/index.htm) koje već broji preko tisuću pivopija. **Quake 2 za Linux i Alpha** id Software je izdao *Quake 2* port za Linux i Alpha koji zahtijeva da vlasnici dotičnih imaju *Quake 2* CD koji je u prodaji.



# M.A.X 2



koritima izgledati vrlo sitno. Igra će podržavati dvije vrste igranja, RTS (sve se odvija u realnom vremenu) i igranje na poteze. Još jedna zanimljiva, ali i korisna opcija je *Spy-Cam*: postavite li kameru na određeno mjesto, tijekom igre ćete na malom prozoru vašeg ekrana pratiti što se ondje događa, što će vam itekako dobro doći. S obzirom na svoje mnogobrojne opcije, više modova igranja, prekrasnu grafiku te više od 100 različitih jedinica, igru vrijedi čekati. ☺

U posljednje je vrijeme tržište preplavljeno RTS igrama, što dobrim, što lošim. Interplayev M.A.X., izašao početkom prošle godine, bio je dobro napravljen, ali je u šumi RTS-ova prošao nezamijećeno. Ljudi iz Interplaya žele ispraviti tu nepravdu M.A.X.-om 2 i dokazati kvalitetu.

**P**riča se nadovezuje na *Jedinicu*. U dalekom dijelu galaksije živi rasa *Star Lords* vladajući svim poznatim dijelovima svemira. Kad je ponestalo industrijskih sirovina, izbio je veliki rat. Po njegovu završetku, *Star Lords* su osnovali *Concord* (hm, na što li me podsjeća to ime), organizaciju sastavljenu od preživjelih rasa. Ubrzo je otkrivena i draga nam Zemlja, koja se također priključila *Concordu*, čiji su stanovnici poslije postali glavna radna snaga i robovi. Kad je prošlo 1500 godina života u "harmoniji i miru", otkrivena je nova rasa, *Sheevati* (hm, i ovo ime budi čudne asocijacije). *Concord* ih je zanemario misleći da im ne predstavljaju nikakvu prijetnju jer nisu bili dovoljno tehnološki razvijeni, što je bila katastrofalna greška jer – *Sheevati* su razvili biološku tehnologiju potpuno drukčiju od dosad poznate. U početnim ćete

misijama rješavati probleme s pobunjenicima diljem galaksije, *Sheevati* će vas najprije samo promatrati, a poslije će se i uplesti, provodeći masakr nad vašim stanovništvom. Osim triju glavnih rasa (*Concorda*, pobunjenih ljudi i *Sheevata*), susretat ćete i brojne nevažne rase poput *Kamrena*, *Phemera*, *Elanaca* (nisu to valjda oni što proizvode skije?). Većini igara nedostaje dobra pozadina i priča, ali se ovdje *Interplay* stvarno potrudio, što i sami možete vidjeti. Shvativši da izdavanjem još jednog RTS klona neće postići nikakav uspjeh, prilično su poradili na grafici i igrivosti. Jedan od najvećih napredaka je battlefield. Naime, osim *Total Annihilationa*, sve ostale RTS igre rabe ravnu plohu kao battlefield. On je napravljen u 3D-u, ali su jedinice, nažalost, zadržale 2D izgled; jedinice na višem terenu će izgledati krupnije i mnogo bliže, dok će one u podnožju planina ili u riječnim



Ova igra će imati isti 3D terene kao i proslavljeni *Total Annihilation*, mogućnost igranja u stvarnom vremenu i na poteze, prekrasnu grafiku, map editor... Budućnost je uistinu svijetla!

## Zanimljivost

Nakon M.A.X. a, *Interplay* je bio obasipan željama igrača za izdavanjem *Editora* i *Map Makera* za igru. Da bi im udovoljili, M.A.X. 2 će imati i jedno i drugo. Odsad će igrači moći stvarati svoje vlastite svjetove i scenarije.

## Info

Proizvođač: INTERPLAY

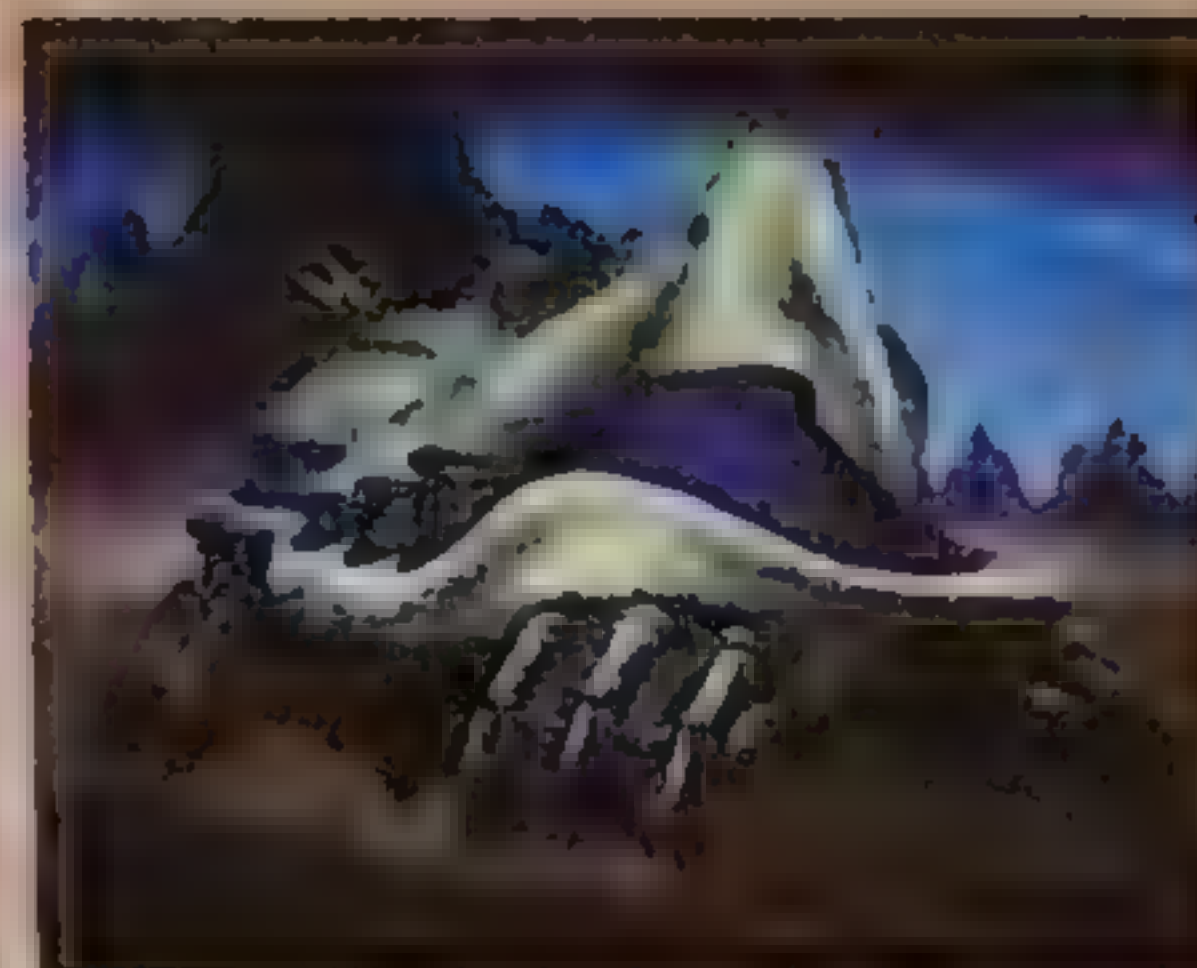
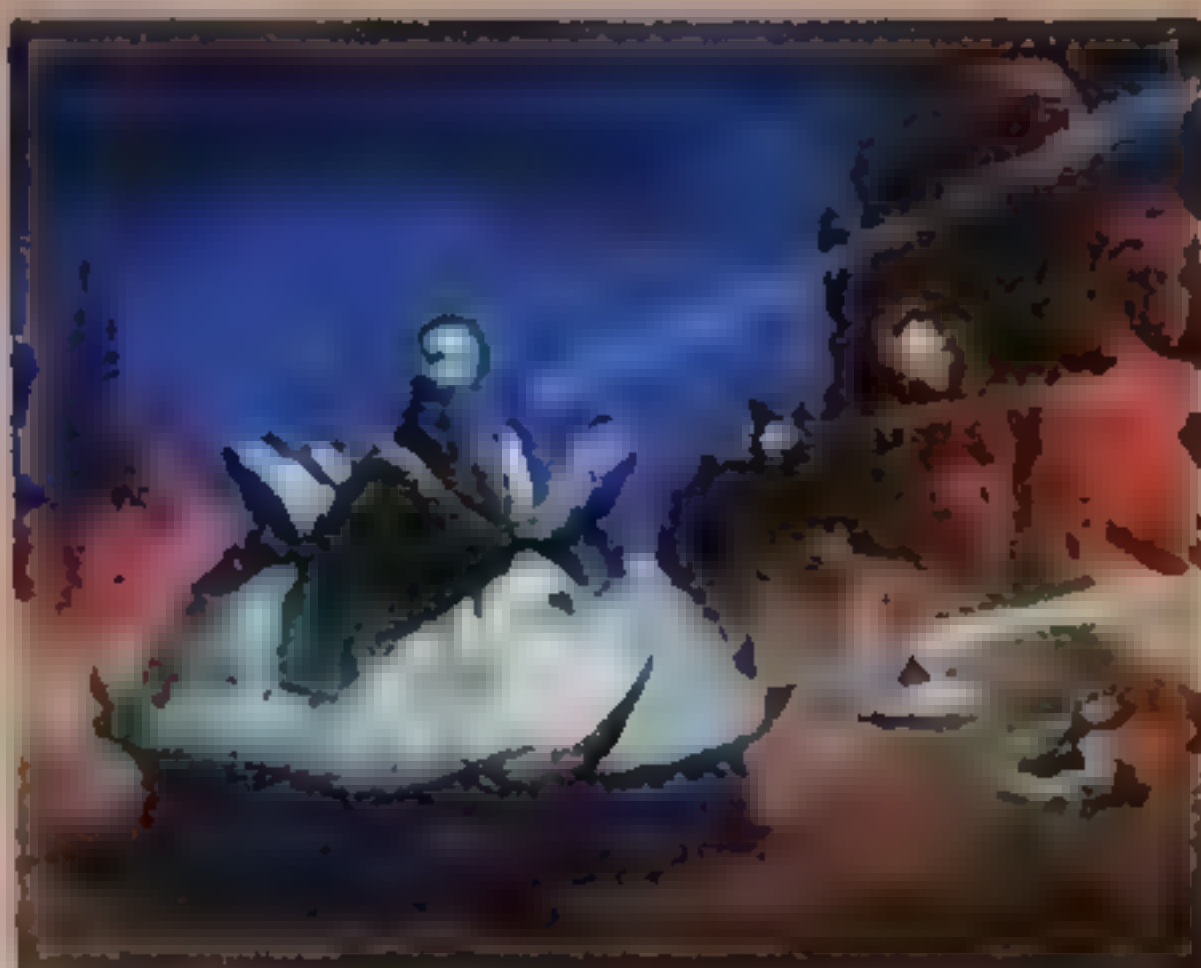
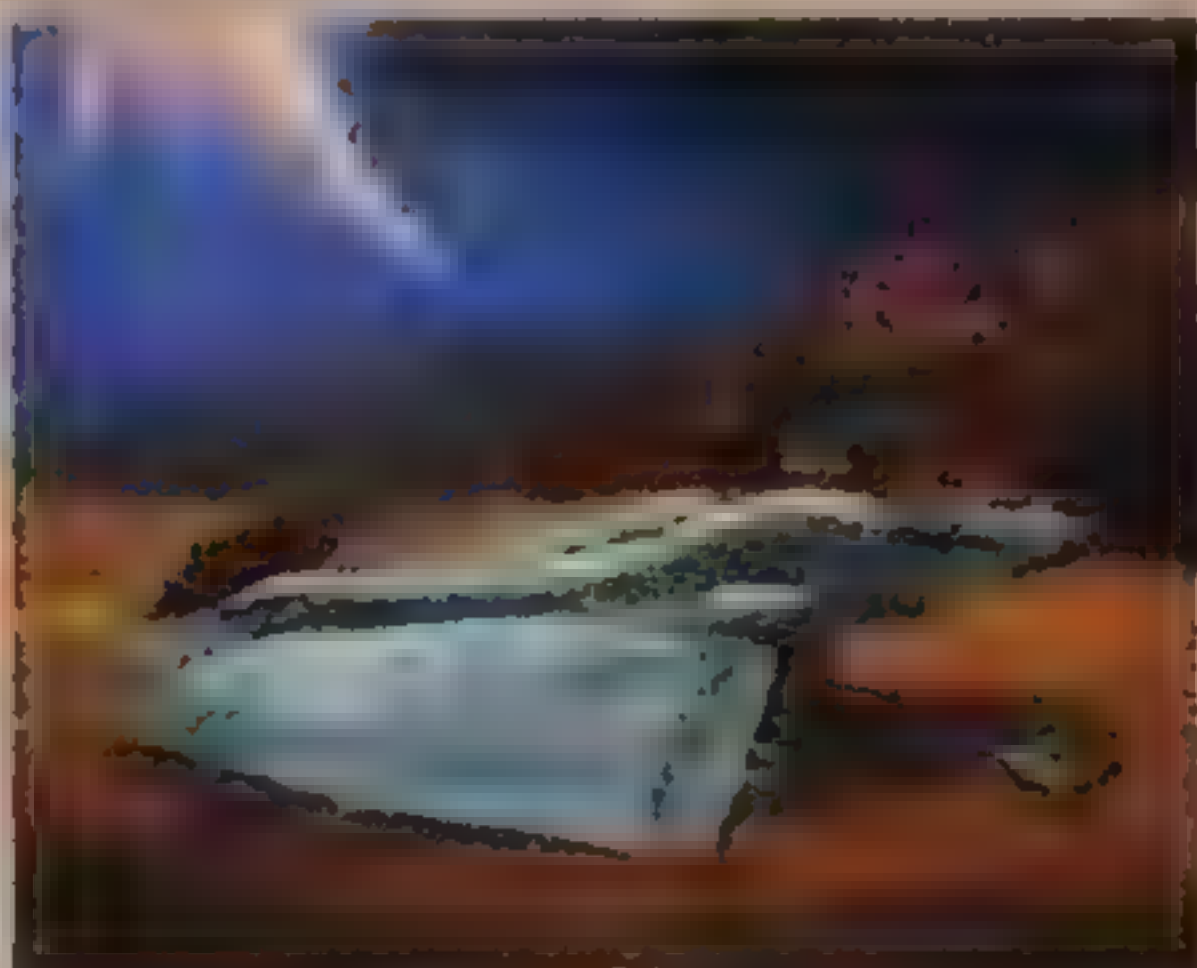
Žanr: STRATEGUA

Izlazi: prva polovica '98

Platforme ☒ PC ☐ PSX

## Sheevata

Neke od novih letjelica i vozila stvorenih biološkom tehnologijom *Sheevata*.



**Diablo 2 update** *Blizzard Entertainment* razmišlja da u novom *Diablu* ponudi samo jedan lik – *Amazon Warrior* – koji je ujedno i jedini rasad službeno izdani lik. Ako se ova ideja provede, igrači će moći izabrati jednu od nekoliko vještina (mačevanje ili gađanje kopljem i st.) koju će njihov lik moći rabiti.  
 **Bill Clinton "zaustopao" Internet** Da je mnogim ljudima iznimno važno znati s kojim je ženama *Bill Clinton* imao "posebne odnose", pokazuje i činjenica da su neki popularni siteovi koji se bave samo vijestima (*MSNBC*, *CNN*) bili u potpunosti zagušeni zbog znatizeljnika koji su željeli znati više o tom "skandalu". Ako su navedene optužbe točne, mislim da si je *Bill*, s obzirom na funkciju, mogao nati "kolegice" kojih se čovjek (za razliku od ovih) ne bi prestrašio u mraku.  
 **Compaq piše povijest** Sklopljen je najveći posao u računalnoj povijesti, a čast za to pripada *Compaqu* koji je odlučio kupiti *Digital Equipment Corporation*. Cijena? Prava sitnica, samo 9,6 milijardi dolara (!), čime *Compaq* postaje najveća svjetska računalna tvrtka, po prodaji odmah iza *IBM-a*.



# Quest for Glory 5: Dragonfire



Dobro došli u svijet Quest for Gloryja, zemlju zamamne ljepote i velikih opasnosti. Otok Marete je pod opsadom plaćeničkih vojnika, a naokolo haraju zastrašujuća čudovišta. Čak ni velike gradske zidine ne mogu spasiti Silmariu od okrutnih ubojica. Ovom je svijetu potreban heroj, ovom ste svijetu potrebni vi....

Kao i uvijek, Sierra je i u ovoj igri pokazala da ima prvoklasne grafičare

Sierra pamtimo po klasičnim avanturističnim serijalima poput *Larryja*, *King's Quest*, *Gabriel Knight* i mnogim drugima među koje pripada i *Quest for Glory*, posebno drag svim ljubiteljima avantura s elementima RPG-a. Sierra se uistinu potrudila oko petog nastavka, koji neće biti samo običan sljedbenik, nego će uničiti i značajnih poboljšanja u igru. Sierrin stari interface je zamijenjen novim, bržim i djelotvornijim. U igri

vas čekaju tri različita lika (*fighter*, *mage*, *thief*), a ako ste završili neki od prijašnjih dijelova i *paladin*. Tijek igre i zagonetke ovise o liku kojeg vodite. Bit će nekoliko promjena i dodataka likovima, bit će novih čarolija (navodno, sedam) i dva nova skilla (*swimming* i *pickpocket*). Kao i sve ostale izdavačke kuće, tako se i Sierra odlučila na uporabu 3D enginea jer on dopušta mnogo veću slobodu i interaktivnost (a i smanjuje cijenu produkcije) negoli druge ograničene tehnologije poput omraženog *Interactive Movie* pristupa. Možda je najvažnija novina uporaba 3D panoramic landscapea, koji omogućuje praćenje kretanja vašeg lika, te, ovisno o položaju, mijenja kut i smjer, povećava ili smanjuje određeni dio scene. Zvučni efekti i glazba posebno skladana za ovu igru si izvrsne kvalitete. Osim spomenutih pojedinosti, *Dragonfire* je jedna od vrlo rijetkih avanturističnih igara koje podržavaju multiplayer igranje, ali, nažalost, samo za tri igrača. Želite li osjetiti barem djelić ugodaja prije izlaska



Ovdje je borba kojiput neizbježna i daleko je bolje izvedena nego u prijašnjim nastavcima.

igre, zaigrajte demo inačicu koja će uskoro postati dostupna na Internetu (a samim time i na nekom od budućih *HackCD*-ova).

Atraktivne lokacije i mnoštvo likova s kojima možete komunicirati bi trebali osigurati veliku igrivost *Dragonfire*u. Vidjet ćemo...



## Info

Proizvođač: SIERRA  
Žanr: AVANTURA  
Izlazi: ljeto '97.

Platformo ☒ PC ☐ PSX

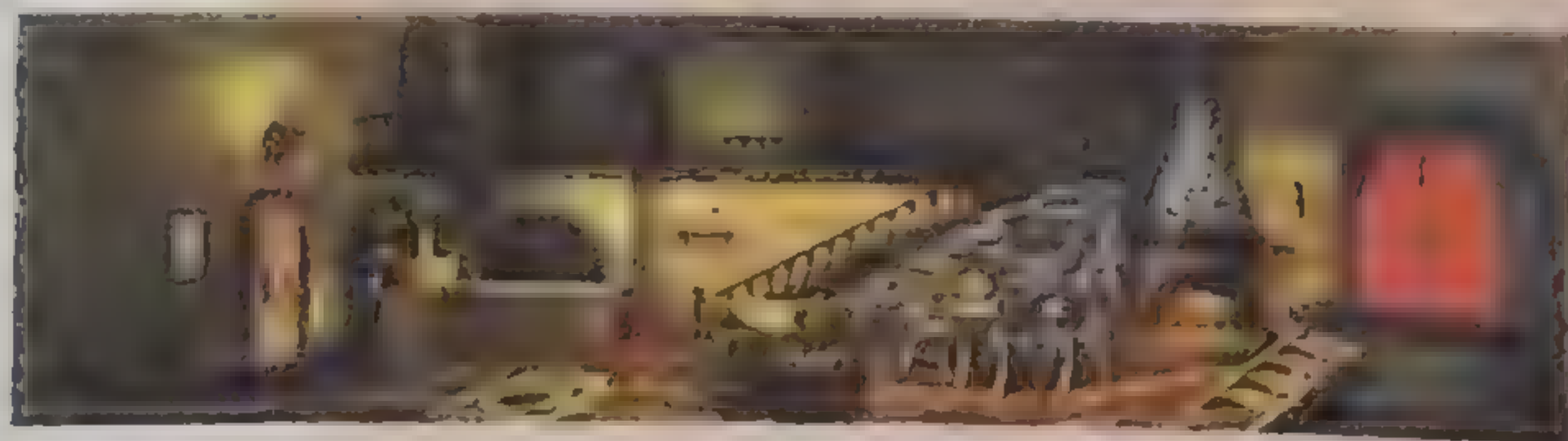
## Zanimljivost

Glazbu skladanu posebno za *Dragonfire* slušat ćete u izvođenju orkestra što ga je Sierra unajmila baš za tu svrhu. Rezultat: izvrsna kvaliteta zvuka i *Quest for Glory* soundtrack (još jedna prilika za dobru zaradu) koji je već u prodaji, a cijena mu je "samo" 12.95 \$ plus poštarina.



## Panorama

Ova prekrasna panoramska slika bi trebala demonstrirati posebni način kretanja koji su u Sierru razvili. Naime, kamera bi trebala dinamično pratiti igrača koji se kreće ovakvim lokacijama. Nije nam u potpuni jasno kako su to u Sierru zamislili, no vjerojatno se radi o panoramskoj kameri poput one u *Zork Grand Inquisitor* ili jednos-



**Teško je biti policajac** Creative Extremes je odlučio napraviti avanturu i odvesti vas u daleke 70. u svijet organiziranog kriminala, korumpiranih policajaca i podlih mafijskih. Ova "policajska drama" kako je nazivaju autori, podržavat će *Glide*, *OpenGL*, *Direct3D* i *Voodoo 2*. Jedini je problem što će izaći početkom 1998. (šmrc). **Ja volim samo sebe...** *NovaLogic* je "skromna" objavila da su *Comanche 3*, *F-22 Lightning 2* i *Armored Fist 2* (u svom žanru) bile najprodavanije igre 1997. u Sjedinjenim Državama. **Cavedog ne spava** Cavedog Entertainment će uskoro izdati novi expansion pack za *Total Annihilation*, koji će sadržavati nove jedinice, karte i editor nivoa. Dovoljno da zahvali sve ljubitelje 7A i olakša im čekanje novog nastavka koji bi trebao izaći krajem godine.





DOPLATA SA :  
16 NA 32 MB RAM - 269 Kn + PDV  
P 233 MMX NA P II 233 - 1480 Kn + PDV  
Interni fax modem 56 Kbps GVC volce - 749 Kn + PDV

### PENTIUM 233 MMX

MB TX 430 INTEL TRITON, PROCESOR 233 Mhz Intel MMX, DIMM 32 MB 168 PIN S-DRAM  
FDD 3,5" TEAC, HDD 3200 MB WESTERN DIGITAL ULTRA ATA, CD-ROM 24xTOSHIBA,  
PCI ATI XPERT PLAY 3D RAGE PRO 4MB SGRAM, 17" COLOR MONITOR PHILIPS 107S  
PCI ENHANCED KONTROLER UART 16550, CHERRY TASTATURA G83, MINI TOWER  
SOUNDBLASTER 16 AUDIO EXCEL, SPEAKERS 120W, MIŠ GENIUS + PODLOŽAK + NAVLAKE  
9.599,00 KUNA + PDV



### PC KASE

**PENTIUM 200 MMX**  
MB TX 430 INTEL TRITON  
PROCESOR 200 Mhz Intel MMX  
RAM 32MB, 72 PIN EDO  
FDD 3,5" TEAC  
HDD 2010 MB WD 8 ms  
VGA S3 VIRGE 3D 2MB PCI  
DIAMOND MONSTER  
4 MB Voodoo 3dix  
COLOR MONITOR PHILIPS  
BRILLIANCE 15" speakers + mic  
PCI ENHANCED  
KONTROLER UART 16550  
CD ROM 24x TOSHIBA  
SOUNDBLASTER EXCEL 16  
CHERRY TASTATURA G83  
MINI TOWER  
MIŠ GENIUS + PODLOŽAK  
+ NAVLAKE  
8.499,00 KUNA + PDV

### PC KOMPONENTE

**PENTIUM 166 MMX**  
MB TX 430 INTEL TRITON  
PROCESOR 166 Mhz Intel MMX  
RAM 16MB, 72 PIN EDO  
FDD 3,5" TEAC  
HDD 1625 MB WD 8 ms  
VGA S3 1MB TRIO 64 PCI V+  
COLOR MONITOR PHILIPS  
14" 104B, DIGITAL, L.R., N.I.  
PCI ENHANCED  
KONTROLER UART 16550  
CHERRY TASTATURA G83  
MINI TOWER  
MIŠ GENIUS + PODLOŽAK  
+ NAVLAKE  
4.599,00 KUNA + PDV

### COST Effective Solution

### INTERNET/POTS Video Conferencing KIT

**NOVO !!!**

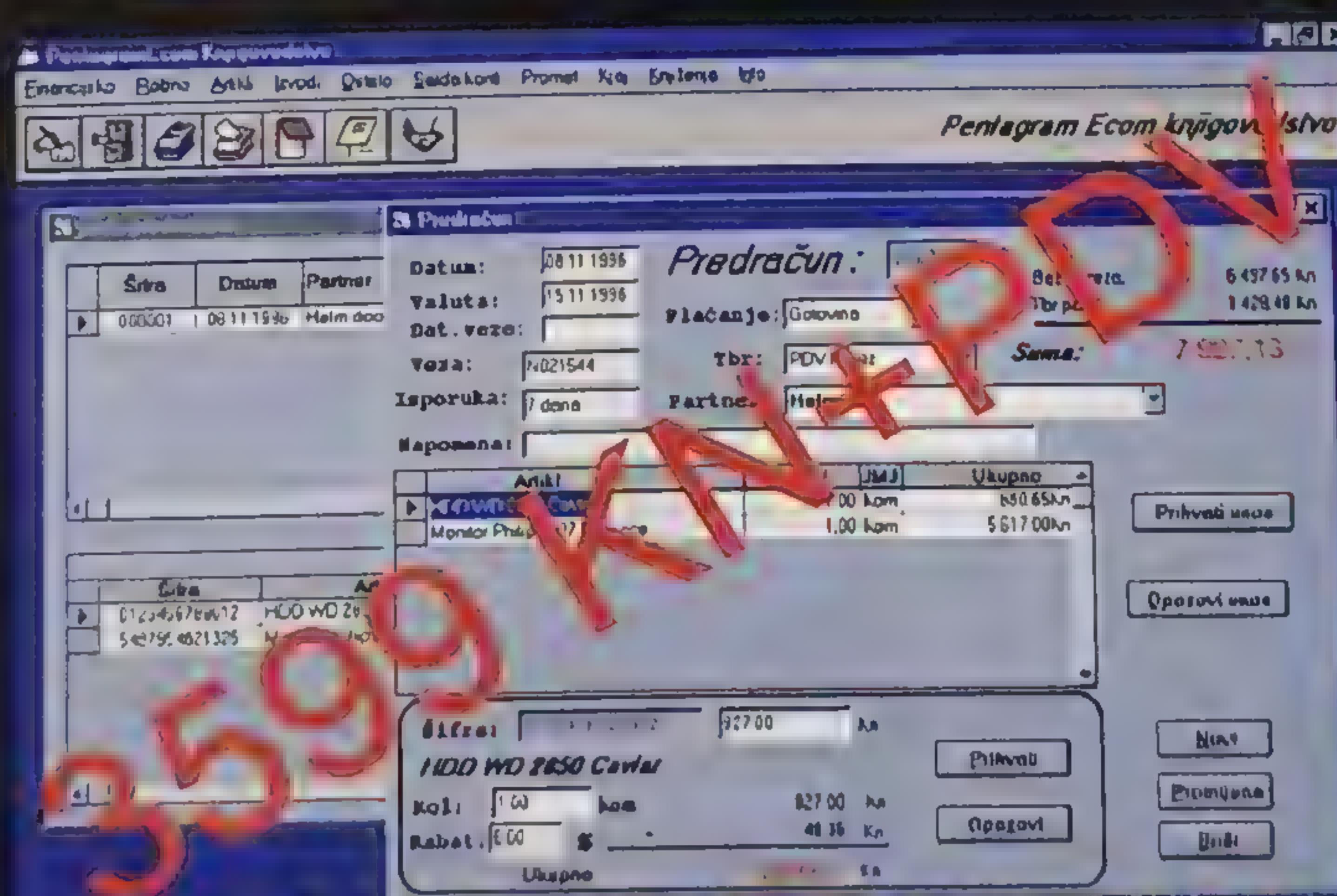
AKO ŽELITE  
RAZGOVARATI  
PREKO INTERNETA,  
A UJEDNO I  
VIDJETI SUGOVORNIKA  
IDEALNO RJEŠENJE  
JE  
VIDEO CONFERENCING KIT  
1759 KUNA + PDV



### CHERRY



EPSON Stylus COLOR 600



### KNJIGOVODSTVENI PAKET ZA WIN 3.11, WIN 95 I WIN NT

**FINANCIJSKO KNJIGOVODSTVO**  
IZLAZNI RAČUNI  
ULAZNI RAČUNI  
IZVODI  
SALDAKONTI  
BLAGAJNA  
TEMELJNICE  
VIRMANI  
DNEVNIK  
BRUTTO BILANCA  
ROBNO  
1 SKLADIŠTE  
VELEPRODAJA  
PRIJENOSI U  
FINANCIJSKO  
ROBNO  
KNJIGOVODSTVO  
ROBNO, MATERIJALNO  
VELEPRODAJA  
MALOPRODAJA  
VISE SKLADIŠTA  
PROIZVODNJA  
RADNI NALOZI  
PRIJENOSI U  
FINANCIJSKO  
DALJINSKA  
KOMUNIKACIJA



### PHILIPS

Philips Brilliance Monitors.  
They bring out  
the Da Vinci in you.



### Microsoft Official Dealer

KUPUJTE SAMO ORIGINALNE  
MICROSOFT PROIZVODE

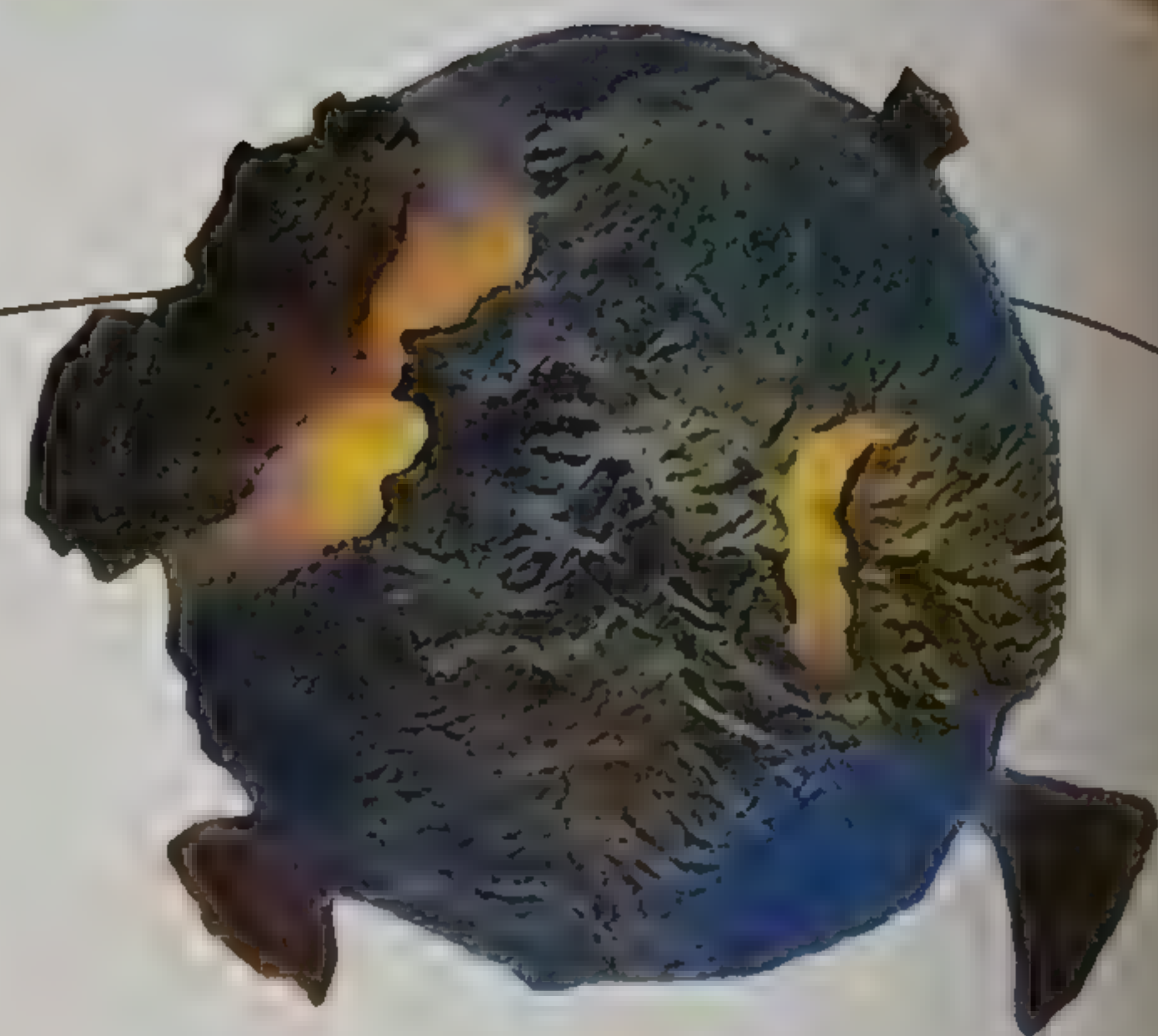
Odobravamo povoljne rabate za daljnju prodaju

ZAGREB, SAVSKA 120, TEL/FAX 01/61 555 06, 61 555 07, 61 555 08  
A.G. MATOŠA 35, SPLIT, TEL/FAX 021/362 969, 487 66



# Populous 3

## The Third Coming



**Populous 3 će donijeti pravo bogatstvo grafičkih modova u kojima se igra može odvijati – od 320x200 do 1280x1024**

U početku bijaše PC, potom bijaše Bullfrog i u sedam dana stvori Populous 3 - The Third Coming. Ako vam je dosadilo biti potlačenim, uvijek onim koji se mora izvlačiti iz teških situacija da bi spasio svoju kožu, spašeni ste, u ovoj bogovskoj strategiji budite onaj koji kroji pravdu.

**P**rije nekih osam godina, Bullfrog je zauvijek ostavio trag jednom od najorginalnijih igara svih vremena – Populousom. To je bila prva igra koja vas je postavljala u ulogu Boga koji je odozgo vladao Zemljom šaljući poplave, vulkane i potrese, čime je kontrolirao svoje podanike i natjerao druge da ga obožavaju, povećavši tako svoju moć i pobijedivši ostale bogove koji su mu se suprotstavljali. Osam godina poslije, Bullfrog se vraća na svoje početke trećim nastavkom pod nazivom Populous 3 - The Third Coming koji ne samo da bi trebao biti bolji, nego bi trebao postati još slavniji od prijašnjih nastavaka. U Jedinici je novost bila izometrična grafika te općenito tada novi kon-

cept God simulacija, Drojka je imala gotovo iste grafičke mogućnosti, no unaprijeđeniji interface koji se sada puno lakše mogao prilagoditi načinu igranja i na izbor ste dobili više vrsta bogova. Trojka će zadržati igrivost, opću ideju i priču svojih prethodnika, ali će kao novost uvesti vrlo kvalitetan i vizualno prekrasan 3D landscape grafički engine. Neke od jedinstvenosti novog engina su potpuna sferna rotacija, mogućnost različitih pogleda na svijet (izravni - gdje ćete biti vrlo blizu Zemlji, i neizravni - promatrat ćete svoje podanike iz svemira imajući tako cijeli planet na dlanu), osvjetljenje i sjenčanje izvedeno u realnom vremenu, veliki izbor razlučivosti u VGA i SVGA modu (od 320x200 u 16-bitnoj boji pa čak do 1280x1240 u 256 boja), iznenađujuće detaljne teksture i povećani broj landscapea (poput pustinja, zemlje prekrivene snijegom itd.) Osim značajnog poboljšanja enginea, malo je unaprijeđen i interface; na izbor će vam biti znatno veći broj čarolija i moći nego prije (osim dosadašnjih vulkana,

poplava i potresa, čekaju vas i različite epidemije). Za razliku od svojih predhodnika, Trojka će potpuno podržavati multiplayer, od izravnog igranja preko modema preko lokalne mreže do igranja na Bullfrogovom serveru. Osim u Windows 95 verziji, igra će se pojaviti i u DOS verziji. Za pokretanje u nižoj rezoluciji neće vam biti potreban pretjerano jak stroj, svega P60 sa 16 Mb.

### Info

Proizvođač: BULLFROG/EA

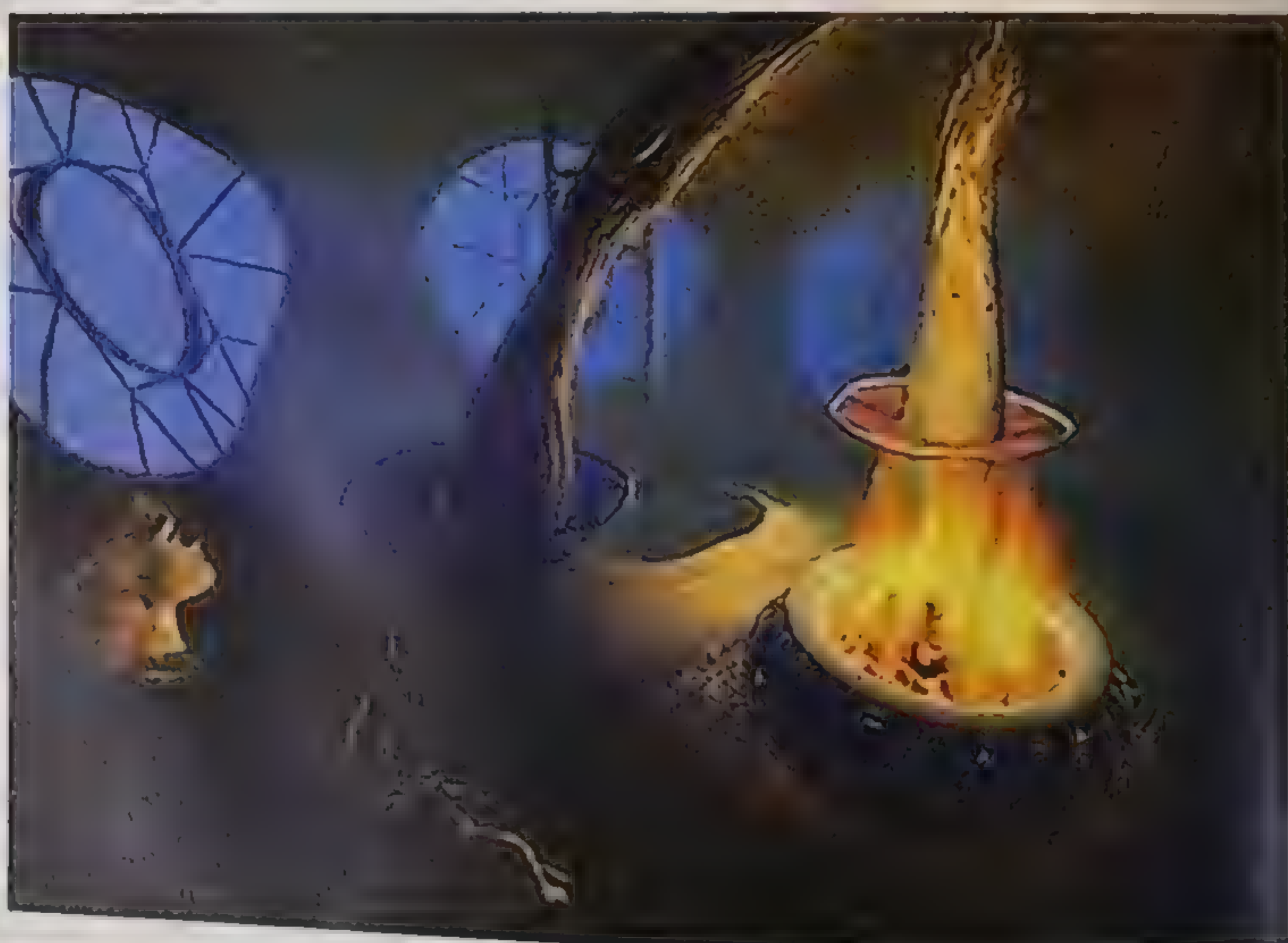
Žanr: STRATEGIJA

Izlazi: prva polovica '98

Platforme: ☒ PC ☒ PSX

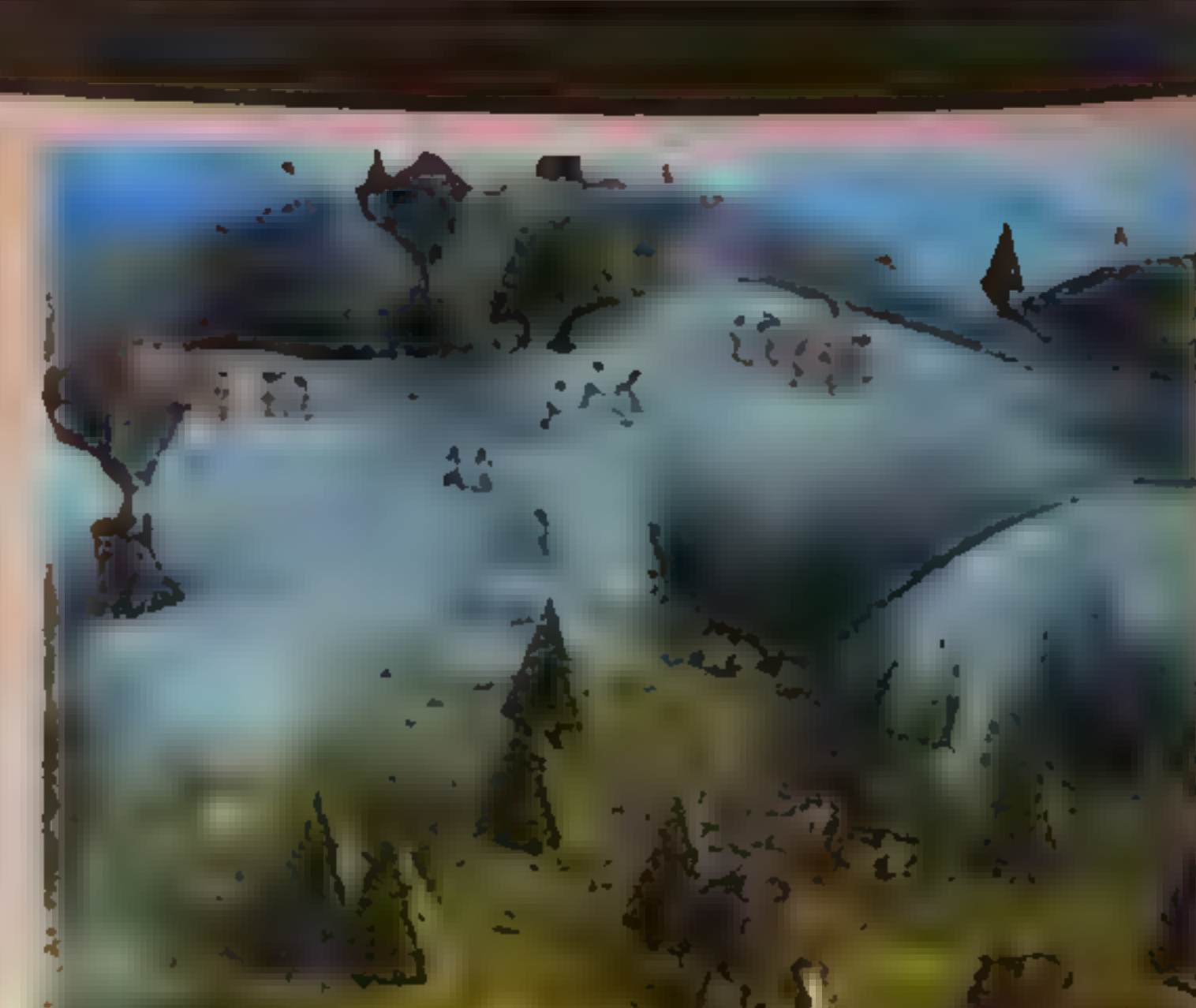
### Zanimljivost

Ubrzo nakon izlaska PC verzije, u prodaji bi se trebala pojaviti i dotična za Playstation. Kao što i sami znate za Playstationovo tržište igara se može reći svašta osim da je pretrpano strategijama (kamoli dobrim), te će Populous 3 - The Third Coming biti vrlo vrijedan dodatak tome tržištu.



### Multiplayer

Kao što je za očekivati, Populous 3 će, osim renoviranog grafičkog enginea, donijeti i pregršt novih čarolija te poseban naglasak na multiplayeru – vidjet ćemo kako će isti funkcionirati...



### Info

Tata kupi mi auto Westwood Studios u nagradnoj igri poklanja vozilo Hummer (građansku verziju vojnog džipa Humvee) rabljeno u njihovoj humanitarnoj akciji Command&Conquer Hunger (malo reklama ne štodi). Vozilo na sebi ima ugrađene plastične topove, što je zbunilo nekolicinu policajaca u New Yorku. Hummer parkirao ispred gradske vijećnice. Slično vozilo možete i vi nabaviti za 100 000 dolara, prava sitinica! Opet kašnjenja Ripcord Games je objavio da će njihova futuristična akcija Armor Command izći u svjetlo a ne u veljači. Igra će biti mješavina igara X-Wing, TIE Fighter, i MechWarrior II. Da nam je vidjeti Descenta. Ako vas zanima, odšepajte do [www.adder.org/addr/](http://www.adder.org/addr/).



# Blood 2



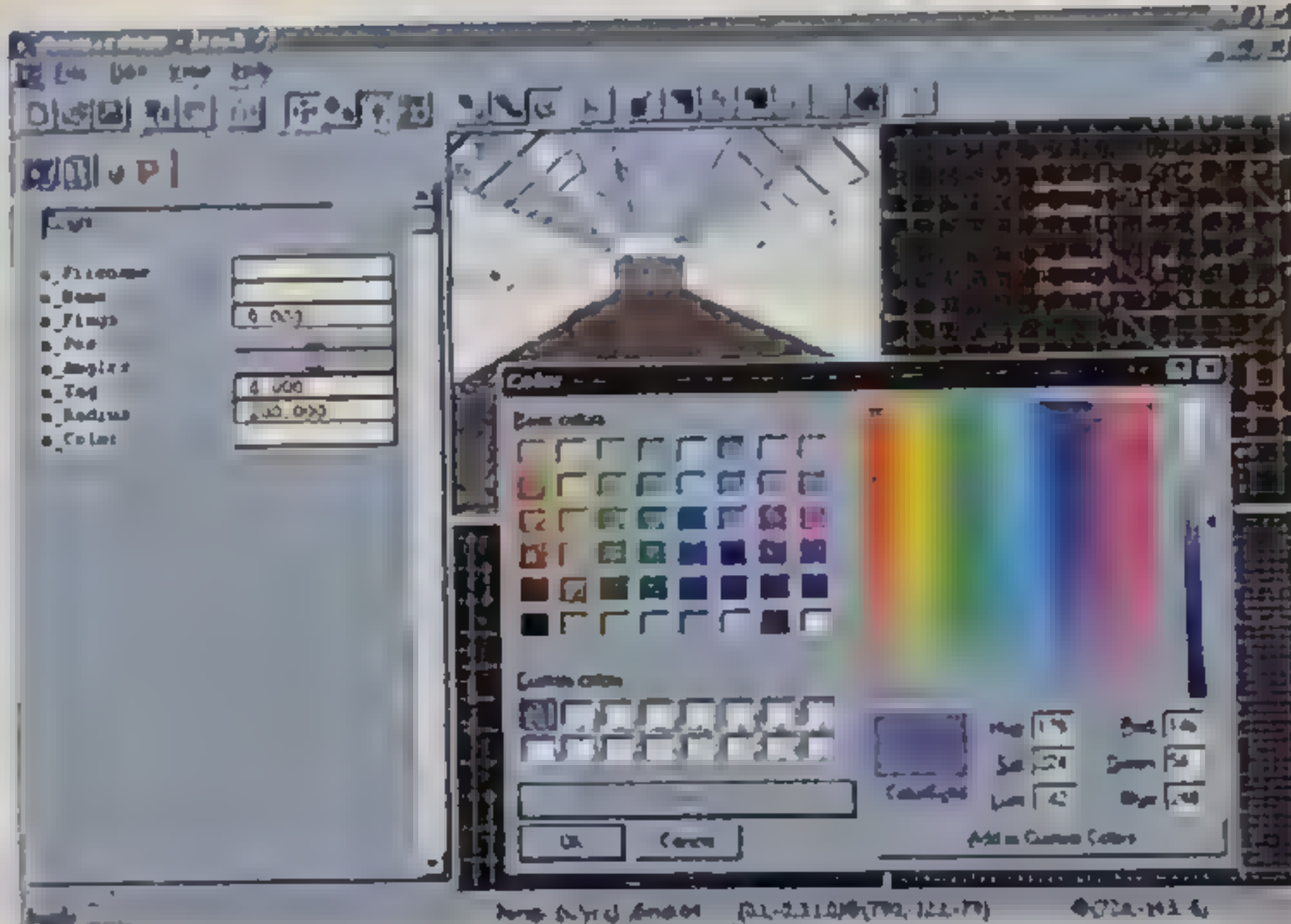
Hoće li Blood 2 ponoviti (neočekivani) uspjeh prvog dijela? Pa, sudeći po ovim slikama i po đavolskoj atmosferi – čini se da hoće!

## Zanimljivost

Jedan od krivaca za lošu atmosferu u prvom Bloodu je bio 3D Realmsov Build Engine. Stoga je Monolith, u suradnji sa svemoćnim Microsoftom (!), razvio vlastiti DirectEngine koji će u potpunosti biti 3D, a podržavat će Direct3D i Glide. Korisnici 3Dfx-a će proći najbolje jer Blood 2 u kombinaciji s 3Dfx-om daje najbolje rezultate. DirectEngine također podržava sve Directlaput uređaje pa tako i force-feedback igraću palicu!

**U** Bloodu 2 ste u ulozi Caleba, člana drevnog kulta Cabal, obožavatelja boga Tchernoboga. Pošto niste bili s njim u dobrim odnosima, u prvom ste ga Bloodu poslali u vječna lovišta, što je razljutilo članove Cabala. Vrativši se sada na Zemlju, oni vas progone. U pomoć će vam priteći trojica "izabranih", pokušat ćete jednom za sva vremena (ili do novog nastavka) pobijediti zle sile koje vladaju Cabalom. Za razliku od prvog Blooda, gdje ste tražili određene objekte, u novom rješavate zagonetke važne za otkrivanje prošlosti likova i priče. Čekaju vas četiri epizode sa po 7 nivoa na koje ćete se moći i vraćati. Blood 2 će, za razliku od prethodnika, imati ugođaj od kojeg će vam se dizati kosa na glavi, a nekima i dlake na leđima. Da bi to postigli, Monolithovci su (konačno?) izbacili glupe štosove u stilu Duke Nukema. Novost je i editor nivoa, vrlo sličan

Level editori za FPP pucačine su dotedavno bili jaaaako komplicirani jer većina igara nije koristila pravu 3D grafiku nego se pomoću programerskih i dizajnerskih trikova dobivao utisak dubine prostora. Dolaskom Quakea i pravih 3D algoritama, dizajniranje nivoa je sada sve više nalik radu u 3D Studiu.



Quake editoru, a multiplayer mod bi, barem po pričanjima, trebao biti prava poslastica jer će na jednoj od 8 mapa moći igrati čak 32 igrača, iako ih je teoretski moguće nagurati 64 čime bi se igra pretvorila u pravu klaonicu (šmrce, nije fer). Svi ljubitelji pravog deathmacha mogu već početi sliniti za ovom igrom. Osim igranja preko Interneta, multiplayer će biti moguć i u lokalnoj mreži te izravno

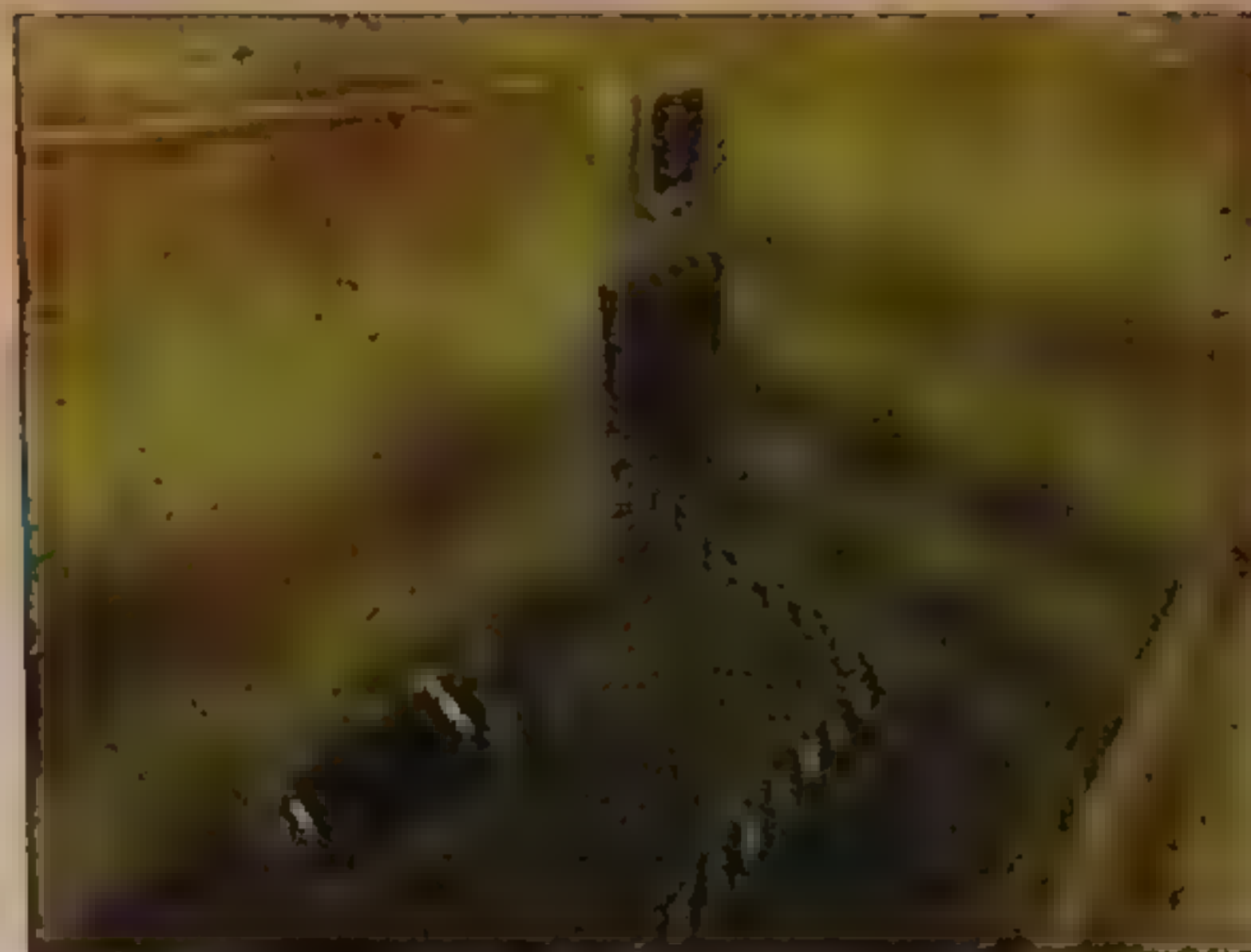
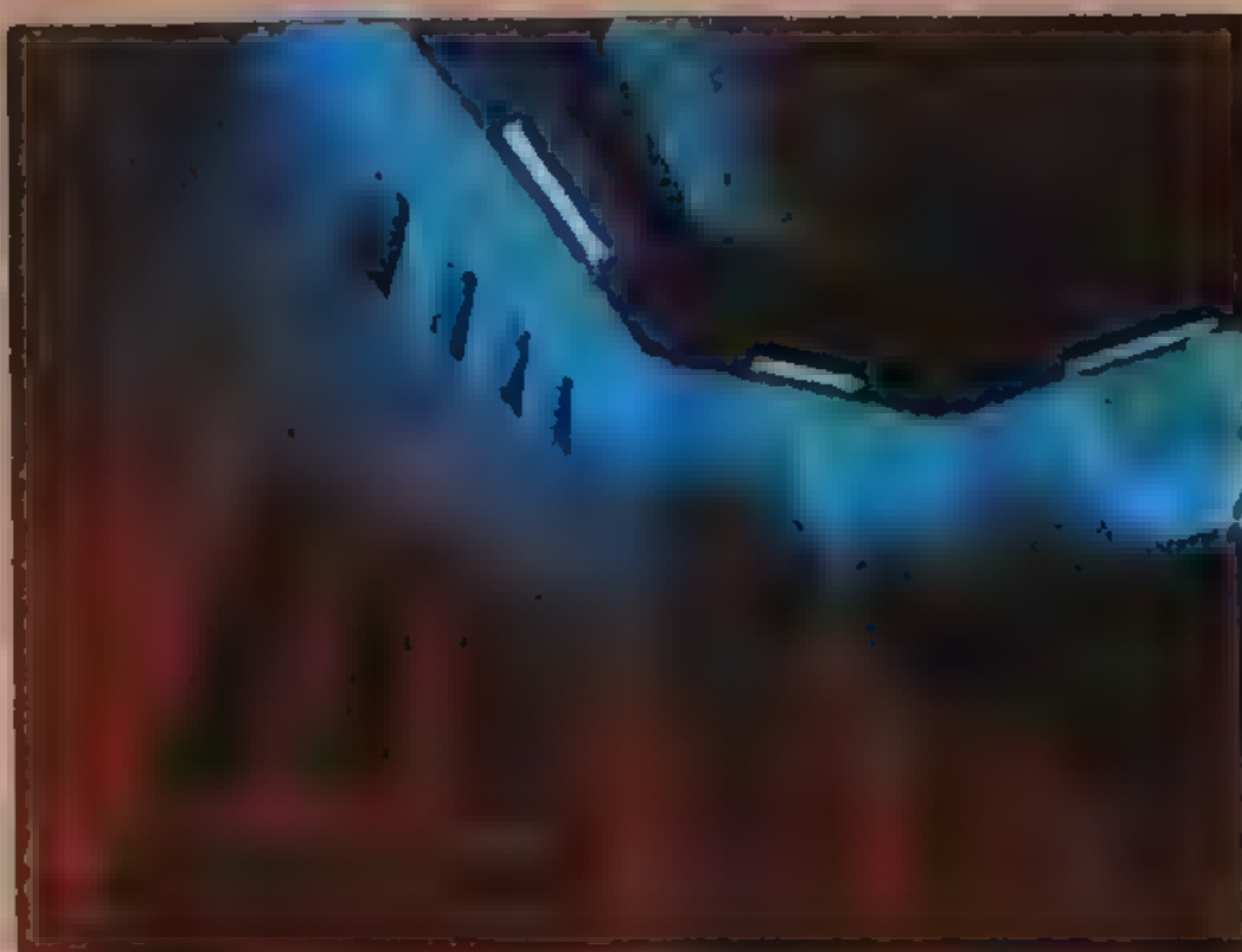
modemskoj vezi. Autori tvrde da će se svijet Blooda 2 razvijati iz nivoa u nivo omogućujući igraču da se navikne i uživi u tmurnu i jezovitu atmosferu. Čini se da će Blood 2 ispraviti pogreške Blooda i pružiti nam ugođaj i kvalitetu kakvu igra tako slikovitog naziva i zaslužuje.

## Info

Proizvođač: INTERPLAY  
Žanr: STRATEGIJA  
Izlazi: prva polovica '98  
Platforme: ☒ PC ☐ PSX

## Direct Engine

Potpuno novi grafički engine, DirectEngine, trebao bi preporoditi Blood i dati mu face-lift današnjeg modernog vremena u kojem se bez pravog 3D enginea te podrške Direct3D-u i Glideu ne može ni razmišljati o tržišnom uspjehu



**22 ne odustaje** Interactive Magic će u proljeće izdati *if-22 v. 5.0*. Nova će inačica imati bolju grafiku, unaprijeđenu neprijateljsku inteligenciju, nove zvukove, hrpu patcheva i bla, bla, bla, a poanta svega je da *if-Magic* želi na starom proizvodu zaraditi još koji dolar. Želite li im u tome pomoći? **Miševi i mačke naglavačke** Microsoft je s tvrtkom *Thresh* potpisao ugovor – oni će testirati i prilagoditi za uporabu u igrama novi *Microsoft Mouse 2.0*. **Cirkus na američki način** Ako ste ljubitelj *WWF-a* (hrpa idiota što se valja u ringu glumeći herbe na život i smrt), zacijelo će vas razveseliti *Acclaimov WWF Wrestling* koji bi uskoro trebao biti dostupan za *Nintendo64* i *Sony PlayStation*. Svom ćete borcu moći odrediti neke važnije karakteristike poput mišićne mase, brzine, boje odjeće, kvocijenta inteligencije (haha).



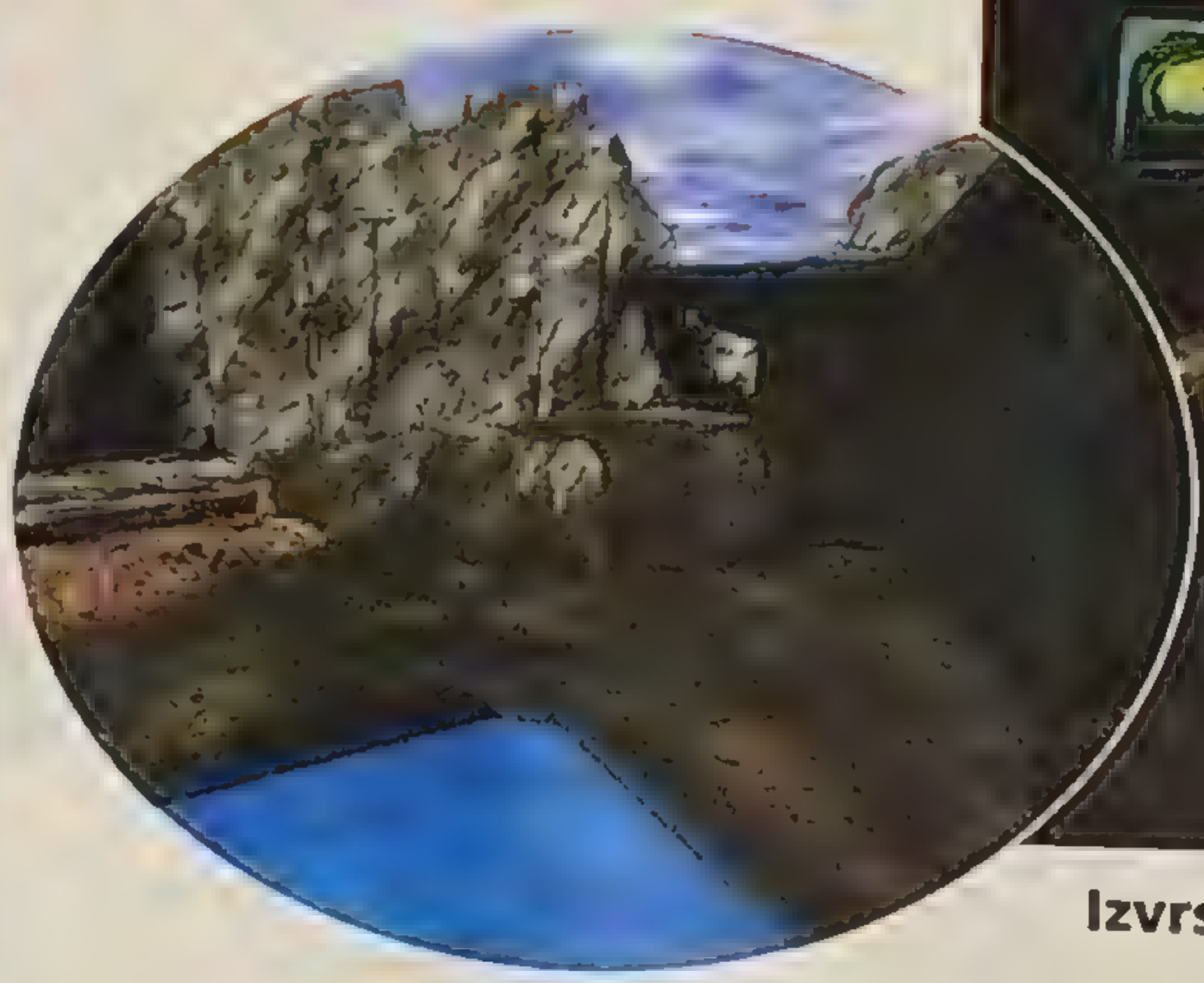
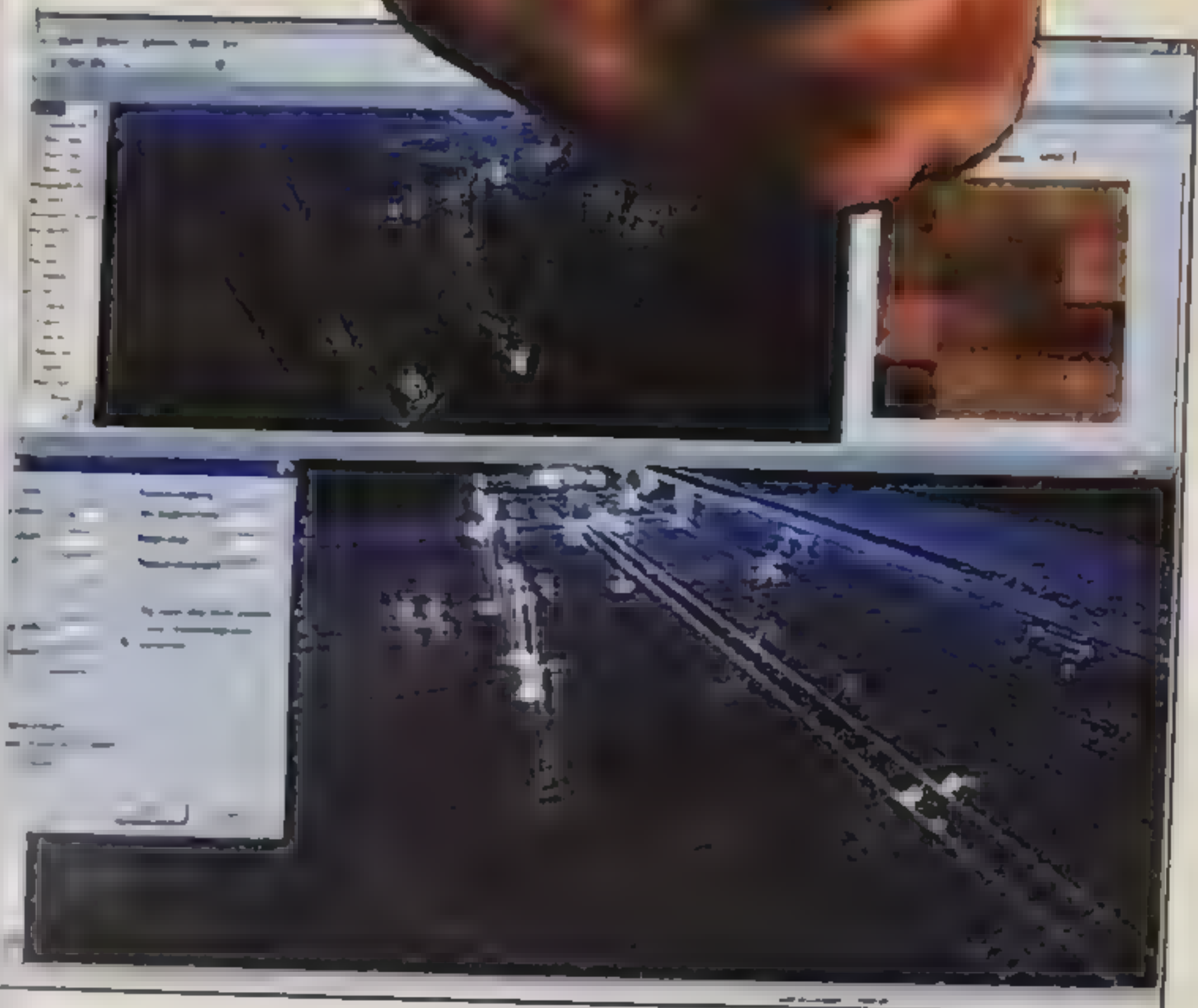


# 3D REALMS

Svježih vijesti nikad dovoljno. Za one znatiželjnike koji već dugo očekuju koju riječ više o najnovijim osvježenjima na području svijeta igara ili za one koji neumorno vrebaju bilo kakve informacije na Internetu u nadi da će pronaći koju "provjerenu" riječ-dvije o dobrim, pravim akcijskim igrama - Hacker je ovoga puta pribavio prilično vruće izvješće. Kakvu nam to kuhinju pripremaju dobro uigrani momci 3D Realms tima i zašto ćemo se usred hladne jeseni i zime znojiti kao da smo usred ljeta, izvještava novo redakcijsko pero **Damir Đurović**.



## PREY



Izvršno napravljeni eksterijeri i interijeri, prije toga renderirani na Silicon Graphicsu.

**T**ržište je doslovce preplavljeno raznim FPP pucačinama koje kakve kvalitete. Prije svega, tu su mnogobrojni klonovi utemeljeni na već viđenim engineima te ostale igre tog tipa, nešto originalnije i uređenije, ali još uvijek osrednje kvalitete. Zahvaljujući 3D Realmsu, možemo odahnuti - dolazi Prey.... Nakon dužeg zastoja, do kojeg je došlo uslijed razilaženja timova i odvajanja 3D Realmsa od Apogee, Prey je ponovno u razvoju. Što se enginea tiče, on je u završnoj fazi, dovršavaju se detalji, te se programeri trenutačno zabavljaju dizajniranjem igre. Talon

Brave (iliti vi) započinje igru kao čistokrvni Indijanac čiji je život prepun nevolja, ali će uskoro postati još gori, kad bude uvučen u borbu između svemiraca, koji, osim što se žele međusobno poubijati, žele uništiti i Zemlju. Naravno, vi kao veliki domoljub te hrabar i srčan čovjek (koji želi preživjeti), krećete spasiti Zemlju (poznata priča.. neee..). Pri izradi igre rabe istoimeni engine koji, citiram, "koristi tehnologiju nove generacije". Portal tehnologija (PT) bi uvelike trebala promijeniti način igranja i kreiranja nivoa. Osim PT-a, engine rabi već pomalo standardne stvari kao što su osvijetljene u realnom vremenu, izvrsne lightning efekte, grafiku u 16-bitnim bojama.. Naravno, za pokretanje igre bit će potreban jak pentium procesor i 3Dfx kartica (bez koje nijedan ozbiljan igrač danas više ne može preživjeti). Osim što su uložili golemu snagu u stvaranje vizualno atraktivne i tehnološki

napredne igre, 3D Realmsi su se pobrinuli i za vrlo zanimljivu i dinamičnu priču, Talon Brave je zadržao dozu humora poput Duke 3D. Igra će podržavati sve multiplayer opcije, a važno je napomenuti da će broj igrača u igranju preko neta biti znatno veći nego u prijašnjim igrama te vrste. Što još reći, osim, pogledajte slike i pričekajte dok igra ne izađe.. be' brave

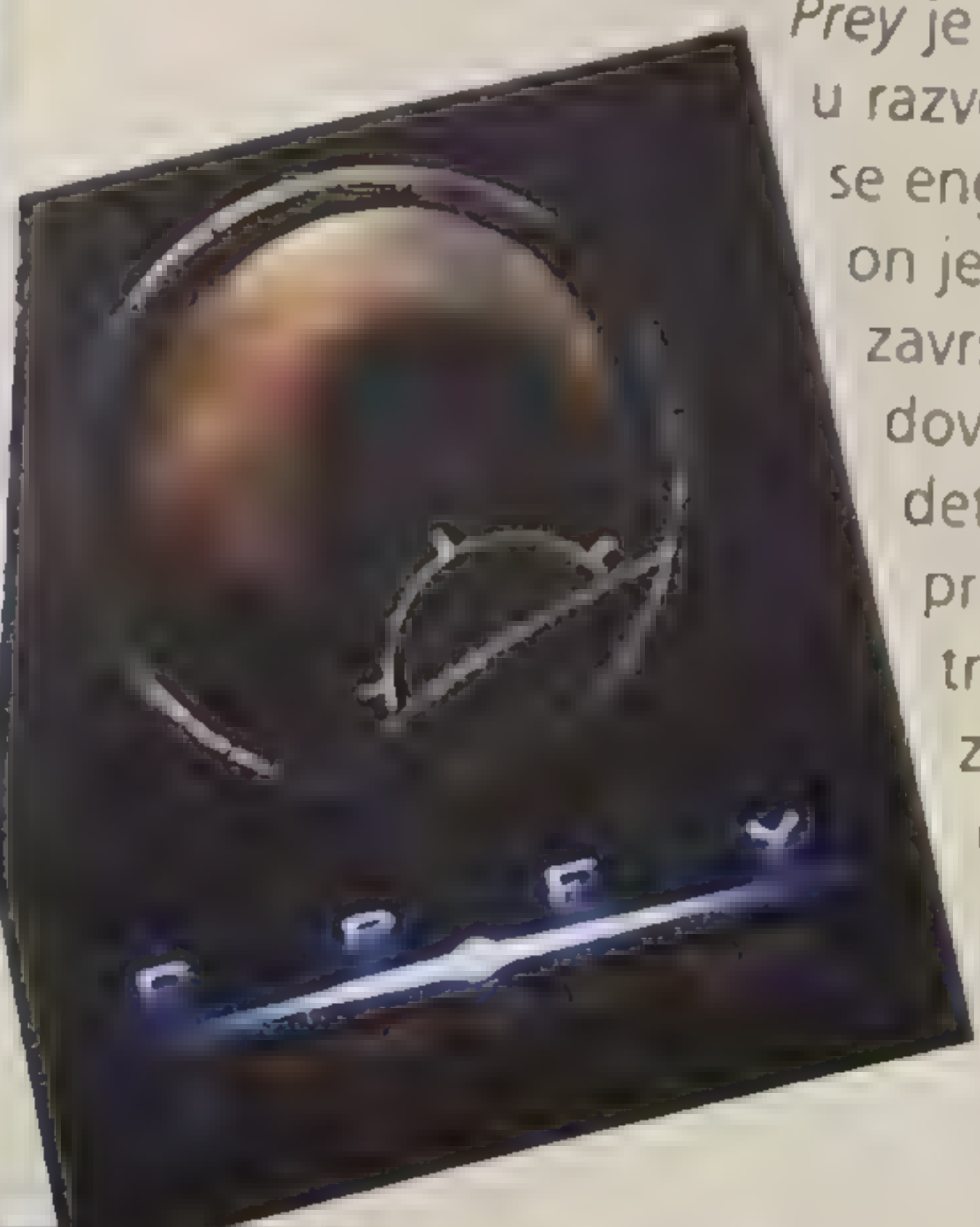


**Prey**

Platforma: PC  
Izlazi: zima '98.

### Zanimljivost

Prey će se, kako se očekuje, prodavati bolje od Quakea pa će i zarada biti daleko veća. No to je tek zrnice u pijesku znamo li koliko će 3d Realmsi zaraditi samo od prodavanja licenci za ovaj izvrсни engine? Na to se računalo od početka, što je i razlog zbog čega mu je posvećeno toliko vremena i pozornosti.





# Duke Nukem Forever



ovdje činite isto ali na području Las Vegasa, u Grand Canyonu te drugim zanimljivim mjestima. Zašto baš Las Vegas? Sjećate li se starog neprijatelja Dr. Protona? Gad je bacio nuklearnu bombu na Las Vegas i dofurao gomilu svemiraca da mu pomognu osvojiti svijet. Tko će ga u tomu spriječiti? Jedino vi: u ulozi Dukea ćete po tko zna koji put spasiti svijet. U *Duke Foreveru* su nivoi mnogo realističniji i interaktivniji (ovdje ćete moći razbiti skoro sve na što naiđete.. giggle). I arsenal oružja je također poboljšán, bit će ih desetak (novih i starih), zasad se zna da će među njima biti shotgun, chainsaw i rocket launcher.

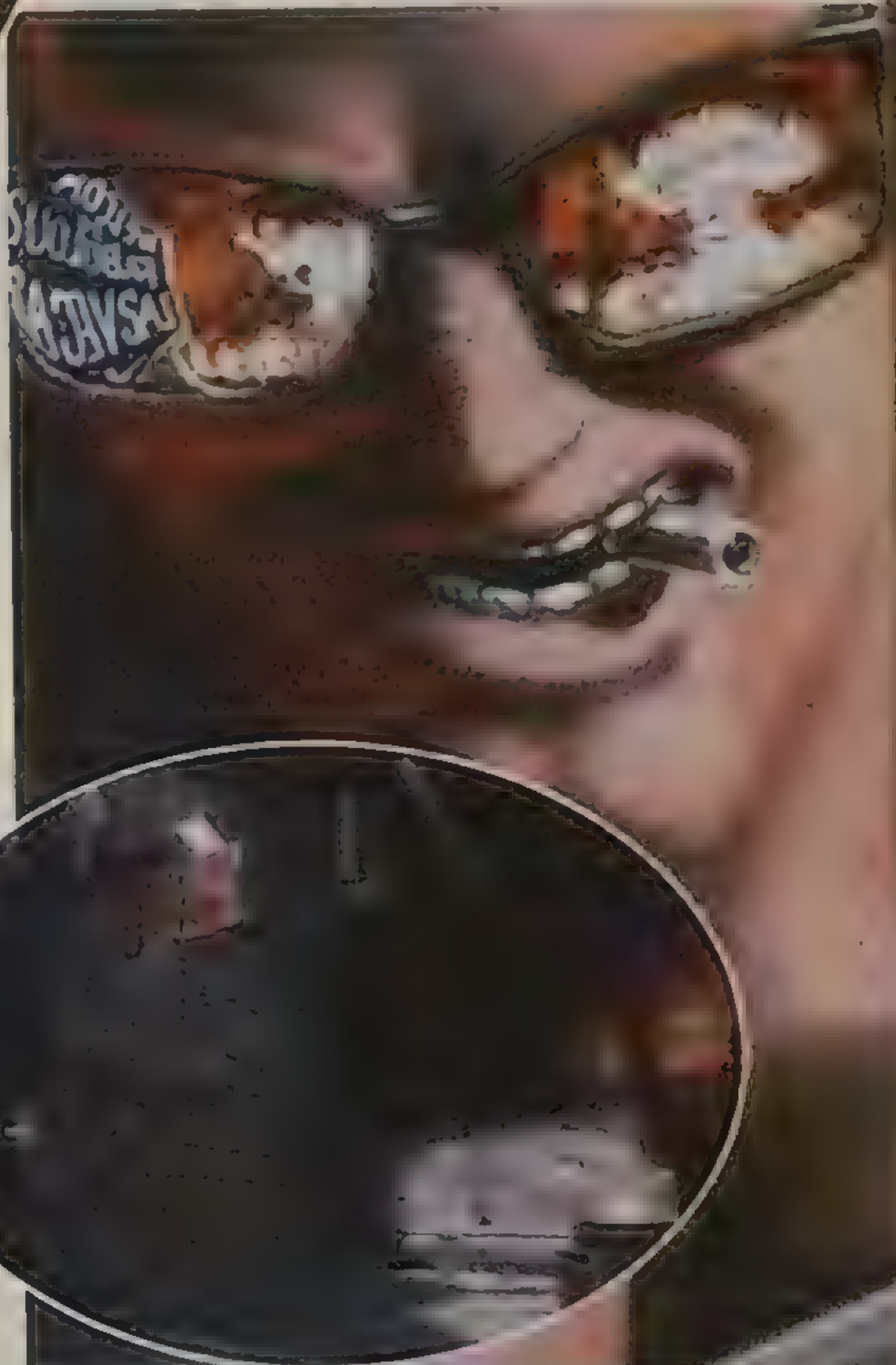
Najzanimljivija stvar su vozila na kojima ćete se prije nego što ih uništite moći i provozati. Bit će ih tri vrste: harley, *Dukeovo* najomiljenije prijevozno sredstvo, terenac, a o trećem se još ništa ne zna. Duke je zadržao svoj "dobar" smisao za humor, naprimjer, dok budete preskakali Grand Canyon svojim harličem, izvalit će "Not a bad jump, heh..". U igri se rabi poboljšani *Quake II* engine, a ne najavljavani *3D Realms*ov *Prey* engine, za koji mislim da je prilično bolji od

*Quake*ovog, zato što on zahtijeva podršku 3D kartica, a tržište za takav korak još nije spremno (tj. *3D Realms* ne bi zgrnuu dovoljno love). Bez obzira na to, *Quake*ov engine će rezultirati odličnom grafikom renderiranom na *Silicon Graphicsu*, što i nije neko čudo u posljednje vrijeme, te vrlo dobrim lightning efektima. Nažalost, sve to znači da nam *Duke Forever* neće unijeti značajnija tehnička poboljšanja u 3D igre, ali svejedno ga se isplati nabaviti kad izađe.

**D**uke 3D je već dugo na tržištu, stoga ne čudi što su ga njegovi fanovi poželjeli vidjeti u novom ruhu, s poboljšanom grafikom, zanimljivim nivoima, pametnijim neprijateljima. Bez brige, sve to ima *Duke Forever*. Nakon velikog uspjeha *Duke 3D-a*, *3D Realms*u je jedino preostalo izdati nastavak i tako namaknuti još love. U *Duke 3D-u* ste tamanili svemirce i mutante na području L.A.,



Viva Las Vegas!!!!



## Duke Nukem Forever

Platforma: PC  
Izlazi: sredinom '98.

## Zanimljivost

Barbika, Action Man i er... Duke. Upravo su *3D Realms* u prodaju izbacili plastičnu figuru Dukea (zajedno s paketićima njegova oružja), cijena te fascinantne stvari koju "svaki Duke fan mora imati" zajedno s poštarinom je 20\$, ili 120 kn. Navali narode!





**SPECIAL  
REPORT**  
2/98



# MAX PAYNE



dokaze o korumpiranosti političara, u što je umiješana i mafija, koja se uspjela ubaciti čak i među policijske snage. Saznavši za vašu "otkrića", mafija kreće u potjeru, a vi nastojite sačuvati živu glavu i osvetiti se gadovima. Za ovu će igru biti razvijen i novi e2 engine, koji rabi sva dostignuća modernog programiranja uključujući portal tehnologiju, real time lightning efekte, razne vrste mapiranja, što znači da će biti podržan i veći broj 3D ubrzivačkih kartica. Inače, za engine se može reći da je hibridna verzija Prey enginea, ali s pogledom iz trećeg lica (nešto poput Tomb Ridera). Treba spomenuti i mogućnost korištenja različitih vozila tijekom igre (nakon Shadow Warriora, ovo već postaje obvezna karakteristi-

**M**ax Payne, usamljeni heroj u borbi protiv hordi hladnokrvnih gangstera, drogeraških propalica, loših policajaca, profesionalnih ubojica, korumpiranih političara i još mnogo, mnogo gorih skupina... U suradnji s Remedy Entertainmentom, 3D Realms trenutno razvija još jednu kvalitetnu pucačinu čiji je tržišni uspjeh vrlo upitan jer će se pojaviti, otprilike, kad i Prey (rabi i prilično sličan engine), čime 3D Realms sam sebi radi konkurenciju, što bi moglo završiti odličnom prodajom jedne i velikim neuspjehom druge. Ovaj put naći ćete se u ulozi odbjeglog policajca Max Paynea pogrešno optuženog za šefovo ubojstvo. Ubrzo pronalazite



## I Want To Know More

Želite li saznati više? Više je manje u Hackerovoj kratkoj i informativnoj tablici u kojoj donosimo jezgroviti info o 3D Realmsovim igrama: platforma i predviđeno vrijeme izlaska.

ka svake bolje pucačine). Žalosno je jedino što ćemo na ovu igru morati čekati do jeseni, kada bi se prema sadašnjim najavama trebala pojaviti na tržištu.

### Prey

Platforma: PC  
Izlazi: zima '98

### Zanimljivost

Po završetku svake epizode, upoznati ćete nove elemente priče kroz storyboardove u obliku stripa, dobro su napravljene i značajno doprinose kvaliteti igre. Uostalom pogledajte ovaj priloženi.





Cijene su preporučene i uključuju PDV. Za točnije informacije nazovite:

## pc komponente!

Zagreb:  
Analogbit, tel. 3776-562  
Zagria, tel. 3861-840  
Vista, tel. 6554-999

Osijek: Jware, 031/161-544  
Zadar: Tehnotrade, tel. 023/313-212

### AMD

#### Procesori

Procesor AMD K5-100	651.5
Procesor AMD K6-166	1118.1
Procesor AMD K6-200	1617.5
Procesor AMD K6-233	1686.3

### CAT

#### Kućišta

Desktop kućište	272.8
Kućište ATX	428.8
Kućište mini tower	216.6

### Chicony

#### Notebook računala

Chicony notebook 975	10200.5
----------------------	---------

#### Tipkovnice

Tipkovnica Chicony Win '95	99.2
----------------------------	------

### Cyrix

#### Procesori

Procesor Cyrix M2-166	843.2
Procesor Cyrix M2-200	810.3
Procesor Cyrix M2-233	1402.6

### Daewoo

#### Monitori

Daewoo 1427X, LR, NI, 50 kHz	1453.4
Daewoo 1511B, 15", 65 kHz, 1280*1024,	2065.8

### Diskete

#### Diskete

Diskete 3.5", HD MAXELL	2.8
-------------------------	-----

### Epson

#### Ink-jet printeri

Epson Stylus 1000	4904.2
Epson Stylus Color 1520	8505.3
Epson Stylus Color 300	1562.0
Epson Stylus Color 3000	18544.0
Epson Stylus Color 400	1956.5
Epson Stylus Color 600	2494.1
Epson Stylus Color 800	3913.0
Epson Stylus Pro XL	12003.1

#### Matrični printeri

Epson DFX 8000	26021.7
Epson DFX-5000+	16038.6
Epson FX-880	4156.8
Epson FX1170	4527.7
Epson FX2170	5965.8
Epson ispravljač PS 150	637.4
Epson LQ100	1539.1
Epson LQ2070	5190.1
Epson LQ2170	6655.4
Epson LQ300	1812.4
Epson LQ570+	3373.1
Epson LQ670	3475.2
Epson LQ870	5295.5
Epson LX1050	3144.0
Epson LX300	1518.7
Epson Stylus Photo	3842.6
Epson TM 300A	3475.2
Epson TM 950	6464.9
Epson TM-295	3572.7
Epson TM-U210D s ispravljačem	2220.7

### Epson potrošni

#### Tinte za printere

Tinta St. 1500, cma, S020062	523.3
Tinta St.	231.3
Tinta St. 400/600/800/1520,	263.3
Tinta St. 800/1000, dvostruko, S020039	212.1
Tinta St. 800/1000, jednostruko, S020025	114.0
Tinta St. 820/color lila/cij, boja, S020049	293.1
Tinta St. 820/Color lila/cij, cma, S020047	199.3
Tinta St. Color 200/Color 500, boja, S020097	340.0
Tinta St. Color/Pro/Pro XL,	291.0
Tinta St. Color/Pro/Pro XL,	164.1
Tinta Stylus 800/1520, cma, S020108	267.5
Tinta za SQ 870/1170, S020010	280.3

#### Trake za printere

Epson traka DFX5000/8000 8766	237.1
Epson traka FX-2170/LQ2070/2170	227.2
Epson traka FX/LX A3, 8755	51.3
Epson traka LQ A3, 7754	55.7
Epson traka LQ A4, 7753	51.3
Epson traka LQ100, S015032	68.6

Epson traka LQ2500/2550/860/, boja	254.5
Epson traka LX 100, S015047	64.8
Epson traka LX/FX A4, 8750	39.3
Epson traka TM 290/295, ERC-27	53.5
Epson traka TM 300/200, ERC-38	80.8
Epson traka TM 830/850, ERC-31	83.0

### Genius

#### Digitalizatori

Genius Easy Painter New	535.7
Genius Kids Designer	394.5
Genius NewSketch 1212 HR	1249.9
Genius NewSketch 1812	2087.0

#### Ethernet oprema

E6000 Ethernet transceiver UTP	304.8
E6002 Ethernet transceiver BNC	292.1
E6005 Ethernet transceiver fiber optic	1198.4
GE2000II-2, ISA Eth. kart., 10	168.1
GE2500 II, PCI Eth. kart., 10 Mb,	192.6
Genius E3000II-2, LPT ethernet adapter	561.9
GF100TX, PCI Eth. kart., 100 Mb	303.2
GF4080 Mini, 100 Mb hub, 8 portova	2378.8
GF4120/R, 100 Mb, 12-portni	4995.5
GH4080, 8-port hub, 10 Mb/sec	525.4
GH4160, 16-portni hub, 10 Mb/sec	991.2
GR5050, Ethernet repeater, 5-portni	981.5
ME3000II-2, PCMCIA Ethernet adapter	613.1

#### Miševi

Genius Mouse 3	85.7
Genius Mouse Dear PS/2	70.2
Genius Mouse Pad, podloga za miša	9.1
Genius Mouse Pal 3B	54.7
Genius My Mouse Blue Coral	107.0
Genius My Mouse Cobra	107.0
Genius My Mouse Purple Coral	107.0
Genius Net Mouse	65.8
Genius Net Mouse Pro	101.8
Genius New Easy Mouse	49.4
Genius New Easy Mouse PS/2	56.0

#### Multimedija

Genius Internet Video Kit	1626.1
Genius Mic-01 multimedija mikrofona	30.2
Genius Sound Maker 3DJ, Crystal 4237	160.4
Genius Sound Maker 3DX, Yamaha čip	160.4
Genius Sound Maker DX, Yamaha čip	131.8
Genius Video Wonder Pro; TV, video	1059.2
Genius zvučnici SP303	95.6

#### Skeneri

Genius ColorPage EP, 4800 dpi, A4	1332.1
Genius ColorPage HR5 Pro	3409.0
Genius ColorPage Live, 4800 dpi, 30 bita	1379.0
Genius Scanmate Color Deluxe	745.1

#### Ul. jedinice za igre

Genius Game Hunter G-06	76.8
Genius Joystick F-12	76.2
Genius Joystick F-21/22 - Arcade Racing	154.0
Genius Joystick F-21/22 - SU-27 CD	154.0
Genius Joystick F-21x	147.3
Genius Joystick F-22, Car Racing CD	180.8
Genius Joystick F-22, SU 27 CD ROM	180.8
Genius Joystick F-22x	160.7
Genius Power Station	253.5

### Hercules

#### Grafičke kartice

Hercules Dynamite 3D/GL AGP, 8 MB	1934.3
Hercules Dynamite 3D/GL PCI, 4 MB	1646.7
Hercules Dynamite 3D/GL PCI, 8 MB	2091.2
Hercules Stingray 128 S3318TV, 8 MB,	2169.4
Hercules Stingray 128/3D, 6MB	1815.6
Hercules Terminator 3D/DX 2 MB EDO	690.8
Hercules Terminator 3D/DX, 4MB EDO	729.8
Hercules Thriller 3D, 4 MB SGRAM,	1132.8
Hercules Thriller 3D, 8 MB SGRAM,	1882.8
RAM 2 MB za Dynamite 128	344.1
RAM 2 MB za Terminator 3D i 3D/DX	288.6

### Hitachi

#### CD ROM-ovi

Hitachi CD8130, CD ROM 16x	571.8
Hitachi CD8330, CD ROM 24x	684.0
Hitachi CD8430, CD ROM 32x	863.2

#### Hard diskovi

Hitachi hard disk 2.1 GB, 2.5"	1841.4
Hitachi hard disk 3.2 GB, 2.5"	2957.5
Hitachi hard disk 4.3 GB SCSI	5373.7
Hitachi hard disk 9.1 GB SCSI	9463.0

### IBM

#### Procesori

Procesor IBM M2-166	745.5
---------------------	-------

### IDT

#### Procesori

Procesor IDT Winchip C6-200	944.3
-----------------------------	-------

### Intel

#### Procesori

Procesor Pentium 100	751.0
Procesor Pentium 133	908.9
Procesor Pentium 150	985.5
Procesor Pentium 166	1018.4
Procesor Pentium 200	1368.8
Procesor Pentium II 233 MHz	3000.3
Procesor Pentium II 266 MHz	3969.4
Procesor Pentium II 300 MHz	5726.9
Procesor Pentium II 333 MHz	8007.2
Procesor Pentium P55C-166, MMX	1101.9
Procesor Pentium P55C-200, MMX	1297.3
Procesor Pentium P55C-233, MMX	2040.9
Procesor Pentium Pro 200, s 256 KB	4984.2

### Iomega

#### Buz

Iomega Buz	1776.1
------------	--------

#### Ditto

Iomega Ditto Max Internal, 7 GB strimer	1467.3
Iomega Ditto Max Pro Int., 10 GB	2810.5
Iomega Ditto NT Tools	163.9
Iomega Tape Accelerator, kont. za Ditto	18.9
Iomega traka Ditto 2GB	156.0
Iomega traka Ditto 700, dok je ima	20.5
Iomega traka Ditto Max Pro, 10 GB	292.1
Iomega traka Ditto Max, 7 GB	238.4

#### Jaz

Iomega Cross Platform Jaz Jet PCI	902.2
Iomega Jaz disc za Mac-a, 1 GB	838.0
Iomega Jaz disk za PC, 1 GB	830.3
Iomega Jaz Drive External, 1 GB	3874.4
Iomega Jaz Drive Internal, 1 GB	2935.8
Iomega Jaz Traveller - za Jaz na PP	439.5
Torbica za Jaz	267.3

#### Zip

Iomega Big Carrying Case za Zip	293.7
Iomega Converter Mini SCSI (za Zip)	115.0
Iomega Zip disk za Mac-a	126.0
Iomega Zip disk za PC	126.0
Iomega Zip disk za PC, 10-pak	1141.6
Iomega Zip Drive ATAPI	1012.7
Iomega Zip Drive Parallel Port	1433.7
Iomega Zip Drive SCSI External	1433.7
Iomega Zip Plus	1847.0
Iomega Zip Powerbook Adaptor	216.4
Iomega Zip Zoom External	364.2

### Microsoft

#### Softver

MS Windows 95 OEM	756.6
MS Windows NT Workstation 4.0 OEM	1727.6

### Oki

#### Faksevi

Oki fax 360	2576.7
-------------	--------

#### Matrični printeri

Oki 3321-A3, 9 lgl., 387 znakova/s	3673.8
Oki 3391-A3, 24lgl, 390 zn/s	4816.5
Oki 3410, A3 9 lgl, Heavy Duty	10300.2
Oki 521, A3	4417.2
Oki 591, 24 lgl, a3, 360/300/100cps	5320.3
Oki ML380, 24 lgl, 240zn/s	2972.2

#### Proširenja printera

Oki SIMMBoard 810EX	426.5
---------------------	-------

#### Stranični printeri

Oki 16n.600*600(1200*600)dpi, 16 str/min.	11082.9
Oki 4100 Plain paper fax	7294.6
Oki 4w Plus, 600 dpi class, 4 str/min	1931.8
Oki 6ex, LED laserski pisac 1200 dpi cl.	4416.8
Oki fax 740 Plain paper fax	4509.6

#### Toneri i bubnjevi za printere

Oki toner 400w	253.4
Oki toner 4w	253.4

### RAM

#### RAM

DIMM 128 MB, SDRAM	3387.0
DIMM 16 MB, SDRAM	320.3
DIMM 32 MB, SDRAM	635.1
DIMM 64 MB, SDRAM	1459.2
SIMM 16 MB (4*32Mb) 60 ns	317.6
SIMM 16 MB s pravim partetom	402.1

SIMM 16MB EDO 60 ns	301.2
SIMM 32 MB EDO 60 ns	602.5
SIMM 4M EDO 60 ns	68.4
SIMM 4MB (1*32Mb) 60 ns	71.8
SIMM 64 MB EDO, 60 ns	1380.6
SIMM 8 MB (2*32Mb) 60 ns	134.1
SIMM 8 MB EDO 60 ns	124.8
SIMM 8 MB s pravim partetom (2M*36)	266.2

### Ricoh

#### CD piši-briši

Ricoh 6200S Rewritable drive	3656.8
------------------------------	--------

#### CDR mediji

CDR 640 MB 74 Min	21.5
CDRW piši briši medij 640MB 74 min	174.6

### Samsung

#### CD ROM-ovi

Samsung CD ROM 24x	608.7
--------------------	-------

#### Floppy diskovi

Samsung floppy disk 1.44 MB	164.2
-----------------------------	-------

#### Hard diskovi

Samsung hard disk 2.1 GB, IDE	1371.1
Samsung hard disk 2.5 GB, IDE	1513.1
Samsung hard disk 3.4 GB, Ultra IDE	1785.2

#### Monitori

Samtron SE, 15"	2171.9
Samtron 7E, 17", 69 kHz	4289.2
Samtron SC208DXL, 20"	10073.5
Samtron SC428PTL, 14"	1641.3

### Soyo

#### Matične ploče

Soyo Pent. pl. ED5,	1111.5
Soyo Pentium II ploča, 6KB, LX, AGP	1664.2
Soyo Pentium ploča SY5-EA5	728.6
Soyo Pentium ploča, SY-5BT5, TX	941.4

### TrippLite

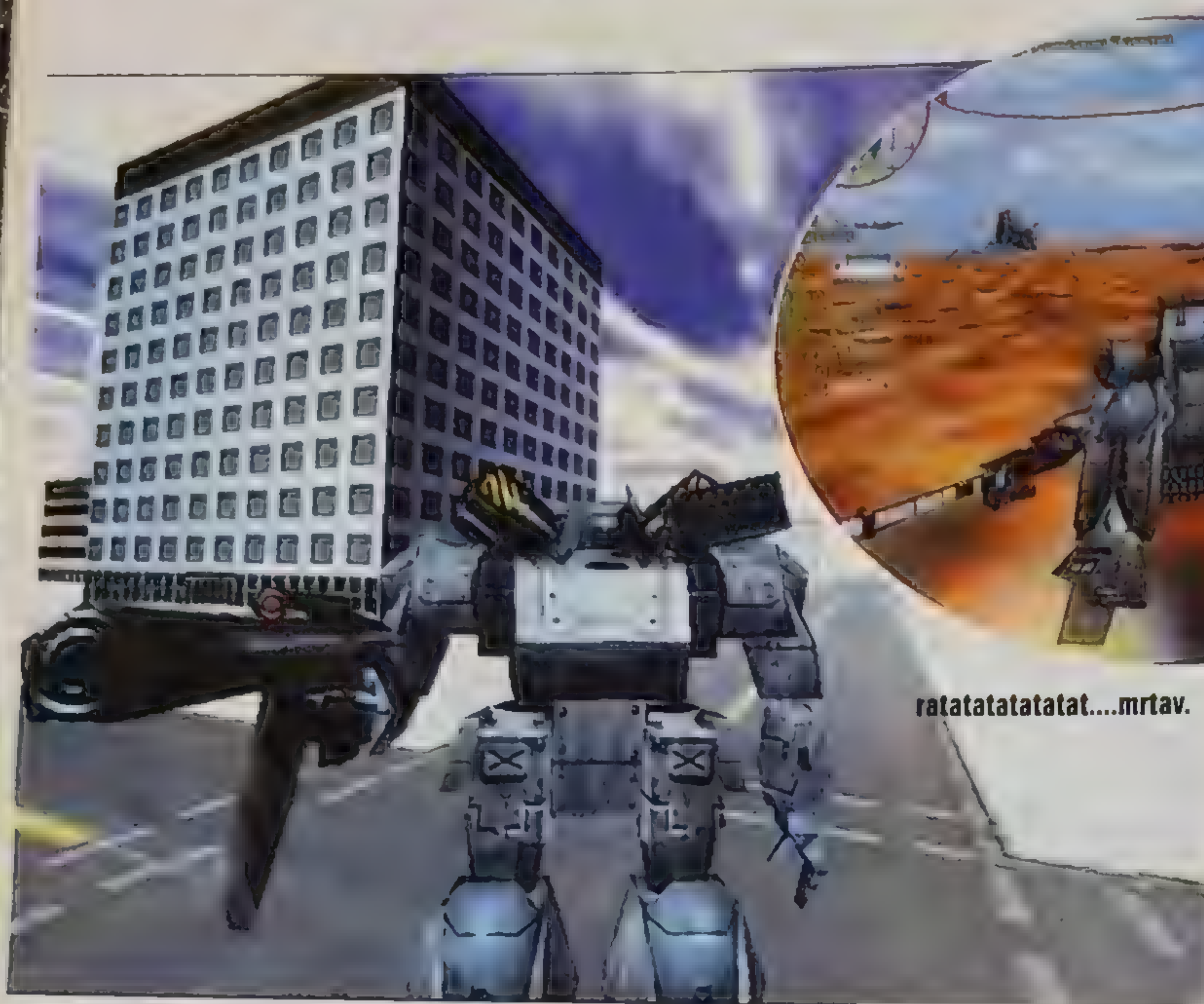
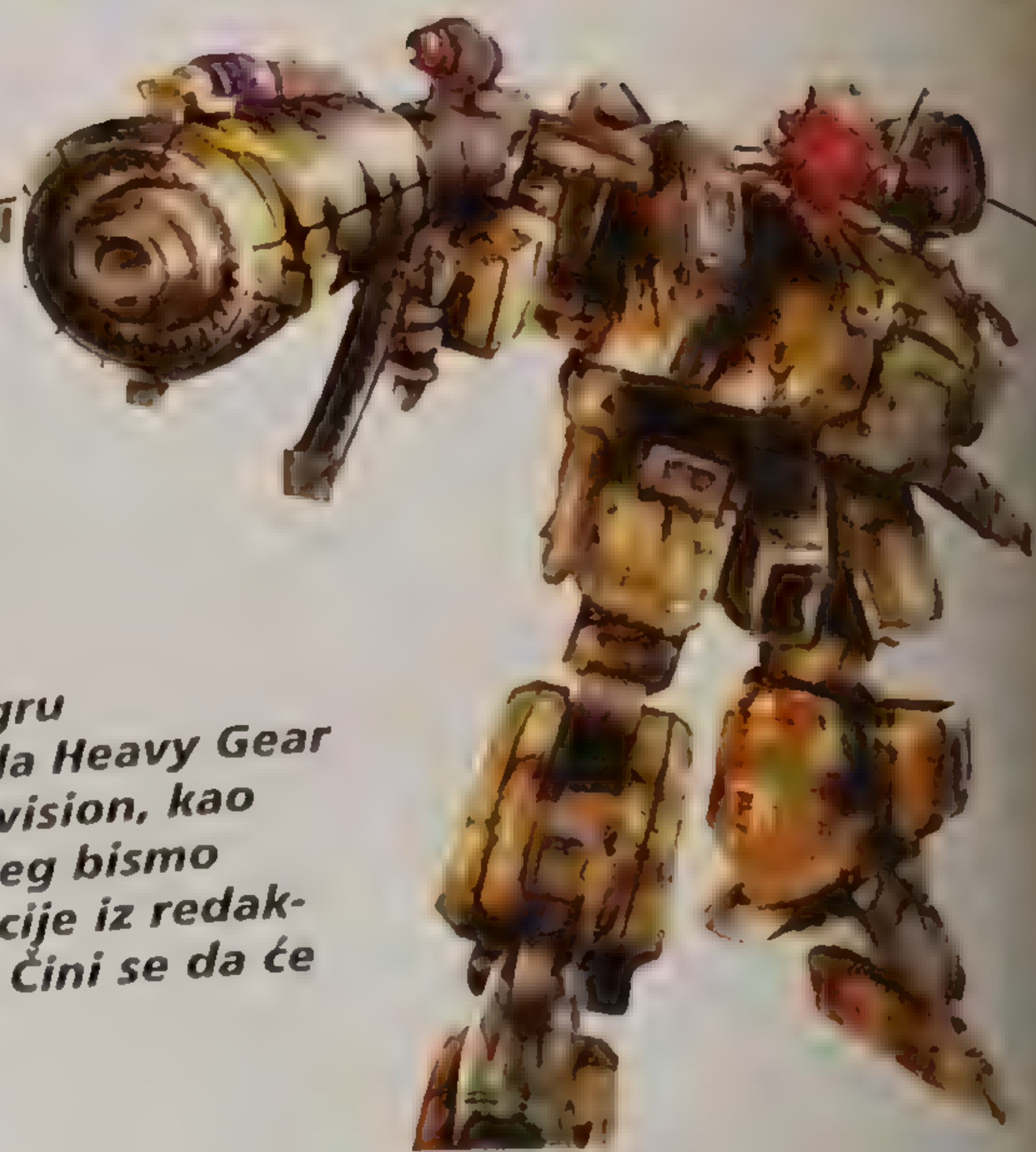
#### Neprekidna napajanja

Tripp Lite BC Pro 1050	3188.6
Tripp Lite BC Pro Int 550	1685.0
TrippLite BC Personal Int 280	892.3
Tripplite kabel 16-1329	79.4
Tripplite Line Surge Suppressor D1082	62.8
Tripplite Novel Monitoring Board 16-2036	16.0
TrippLite Omni Smart 1050	4688.5
TrippLite Omni Smart 1400	6151.6
TrippLite Omni Smart 2000	8945.3
TrippLite Omni Smart 450	2026.4
TrippLite Omni Smart 675	2287.9
TrippLite Smart Pro 1050	5825.4
TrippLite Smart Pro 450	3151.3
TrippLite Smart Pro 700	35



# Heavy Gear

Nakon fantastičnog movie trailera za dugo očekivanu i najavljivanu Mech igru Activisiona, koji ste mogli naći na prvom Hack CD-u, nismo mogli dočekati da Heavy Gear konačno stigne u našu redakciju. Čak smo se potajice nadali da će nam Activision, kao dio promidžbene kampanje, poslati pravog Mecha u prirodnoj veličini u kojeg bismo onda posjeli Damira Rukavinu koji nema nikakvih problema oko transformacije iz redakcijskog orka u divljeg Transformer ratnika budućnosti. Od svega toga ništa. Čini se da će Damir morati porazgovarati s momcima iz Activisiona... izbliza...



ratatatatatat....mrtav.

U svim igrama koje ste dosad igrali uglavnom je trebalo klati, ubijati... Pogledajte samo na što prosječan igrač troši svoje dragocjeno vrijeme. Jedan dio socijalno utučenih, pedofilskih tipova koji gaje i čudne sklonosti prema medvjedima, vukovima, krokodilima i vjevericama landra po špiljama, drugi pak troše impulse na igranje Quakea ili usitnjavanje C&C jedinica u finu prašinu dok im ostaci sjećanja, uslijed neprekidnog šesterosatnog igranja, odlaze s delirijem uvreda upućenih protivničkom igraču. Prije

nego što istrčimo na cestu s kristalnim pogledom u očima i počnemo se bosti razbijenim bocama, bacimo pogled na novo Activisionovo utjelovljenje zla: Heavy Gear. Neke će taj naslov podsjetiti na vrlo popularan paper&pencil RPG, dok će ostale asociirati na neko albansko ime. Bilo kako bilo, ovo je, kao što ste već mogli zapaziti, igra s velikim robotima.

Problemi kod ovakvih igara su uglavnom ograničeni na interface, grafiku i broj zgrada što ih morate srušiti do kraja misije. Activision je najavio: Heavy Gear će biti revolucionarna igra. Odmah ću raspuknuti taj mjehurić. Iako je to vrlo teško reći, Heavy Gear je uništio svaku šansu da iz Gear osnove napravi dostojnu igru. Prvo i prije priča je nešto najtrajnije što sam u posljednje vrijeme vidio. Naš je junak trećerazredni pornoglumac (da deco ovde biti i Ef EmVe) koji umjesto da ordinira s nadrogiranom plavušom, živčano salutira svima koji mu se nađu na putu. Naravno,

ten-hut idila se raspršila onog časa kad vam bez ikakvog razloga nisu priznali titulu zbog mrtvog rookiea, koji je - generalov sin. Da bude još gore, dijalozi među

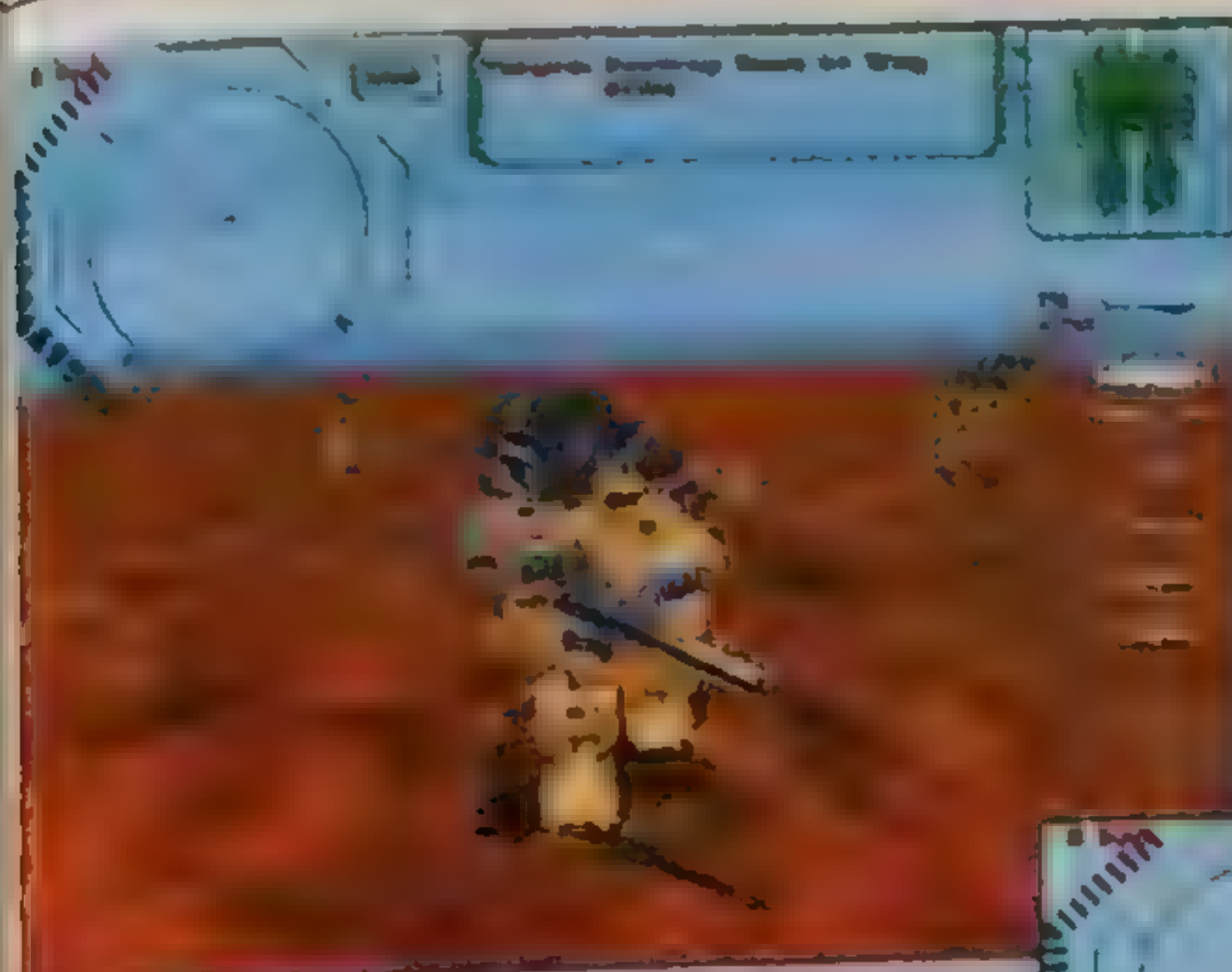
likovima su toliko besmisleni da se katkad zapitate što im na tom nosaču puštaju u ventilaciju. Bit će problema i s konfiguracijskim zahtjevima: navedeno je (čitam) da je minimalna konfiguracija P90, 16 Mb, VGA kartica i miš no kad sam iz čiste znatiželje pokrenuo igru na dual P200, 164 Mb i 4 Mb grafičkom karticom, Heavy Gear je "ugodno" trzao. Čitatelji koji raču-

Nažalost, iako je Activision stvorio preduvjete da napravi najbolju Mech simulaciju svih vremena, Heavy Gear će uskoro vrlo sramotno pasti u zaborav...

naju na svoj Monster 3D u kućistu, neka prestanu sanjati - igra se na njem vuče kao isprebijana baba. A ako ste se pomislili da frame rate u ovoj igri nije važan, opet ste se prevarili. Naime, vaš je Gear humanoid i trzat će se pri kretanju, stoga ne očekujte da ćete išta pogoditi nemate li ninja PC na 166 MHz i 64 Mb. Zanimljivo je što se možete sagibati, skakati i strafeati, ali samo dok u stvarnosti ne isprobate taj engine. Možda bi bilo dobro reći štogod o uporabi novih manevarskih sposobnosti robota kad stare nisu više izvedive. Kao prvo, ideja o tome da vam zgrade mogu pružiti zaklon je čista obmana, one se ruše već nakon jednog hica iz bilo kojeg oružja, vaš se gear sagiba oko 4 sekunde, a sve možete mnogo učinkovitije izvesti u Mechwarrior stilu (brzina 5 i grupna paljba automatskih ili laserskih oružja). Htio sam reći, ako želite igrati Mech igru, kupite MechWarrior 2, sve osta-

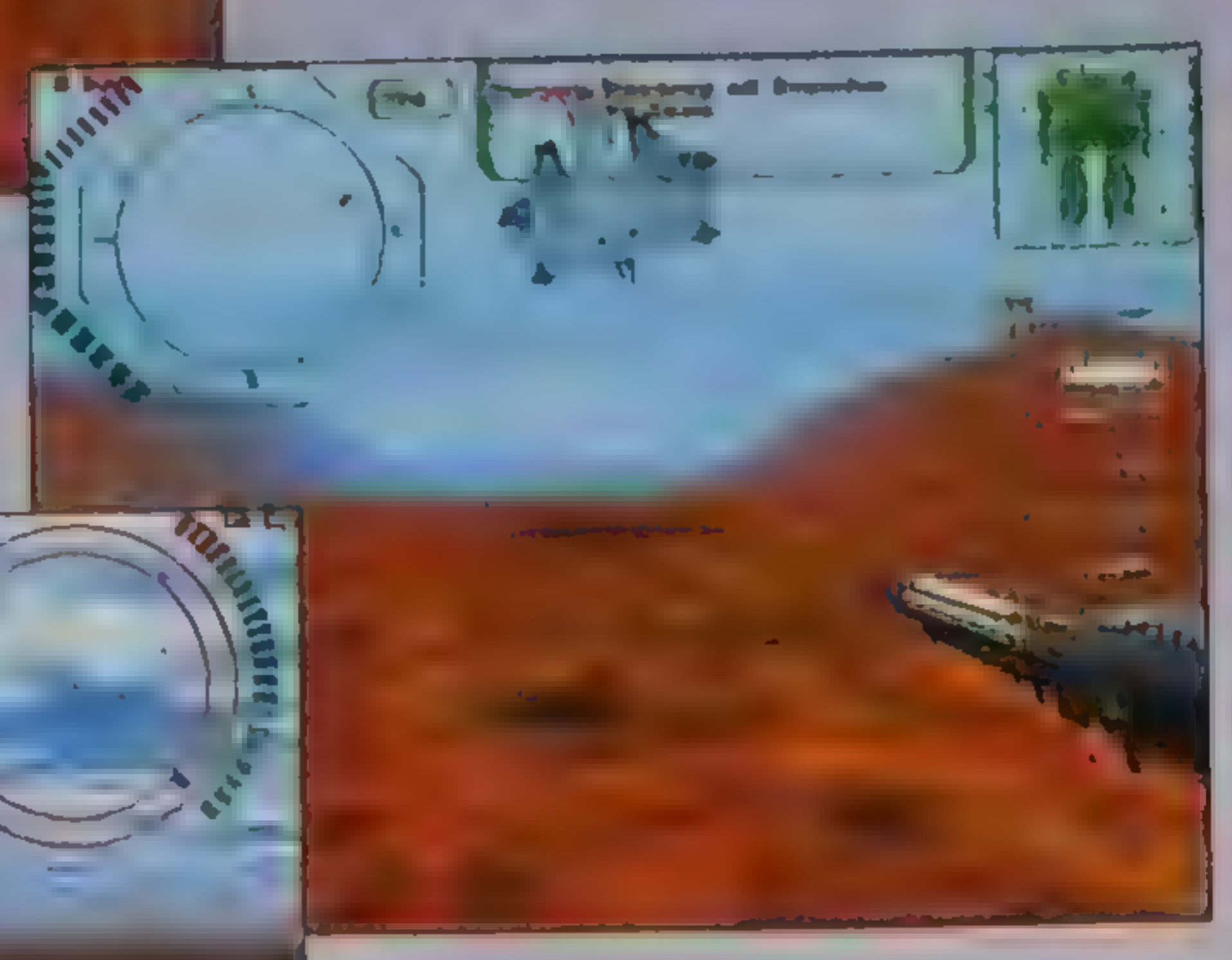






### Sporo i nerazrađeno

Nemojte siliti. Prvo, grafički engine je u Heavy Gearu užasno spor, teško je kontrolirati vašeg Geara i, što je najvažnije, koncept igre je vrlo nerazrađen. Dakle, najbolja Mech igra na svijetu još uvijek je Mech Warrior 2, ma koliko stara bila.



lo (pa i HG) su su gadne kopije. Jedina stvar za pohvalu kod ove igre je novi drag&drop sustav konfiguriranja gearova. Svi su modeli rastavljivi do najmanjeg vijka pa možete i sami izgraditi svoju metalnu nakazu. Ako ste se ponadali da će vaš gear izgledati autentično, moram vas razočarati, svi izgledaju skoro jednako (još jedna zamjerka

programerima). Igra vam nudi i mogućnost igranja na mreži, samo što vam tada treba nekoliko desetaka Mb RAM-a više u kućištu. Heavy Gear je mogao biti veličanstvena igra, no gledajući ovaj programski nered - skoro su mi navrle suze na oči. Čak sam htio dati nižu ocjenu igri i tako ih kazniti, ali sam se u trenutku slabosti predomislio i dao ocjenu što sam je donio i prije nego sam ubacio CD u drive. Stoga, ako još uvijek kanite kupiti ovo izdanje, primite riječ upozorenja: Heavy Gear je igra za bogate vlasnike minotaurskih konfiguracija koji po čitav dan igraju Mech simulacije. *Thou hath been warned, son!*

### Heavy Gear

Proizvođač Dream pod 9, Activision      Izdavač Activision

• Heavy Gear je Heavy Gear je Heavy Gear je..... svacate poanta?

**89**

• sve ostalo •

Naveden Mechwarrior plagijat koji je bolje da se nije ni pojavio. Ne samo da će Act. dosta vremena treći provesti ispirajući blato s lica, već će mnoge ljude (ja uključen) natjerati da dugo vremena razmatraju prije nego li uopće prime kutiju u ruke

<b>Preporučena konfiguracija</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dual P200 MMX</li> <li>• 3Dfx</li> <li>• 124 Mb</li> <li>• Win95</li> </ul>	<b>Platforme</b> <input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64	<b>3D ubrzanje</b> <input checked="" type="checkbox"/> 3Dfx <input type="checkbox"/> PowerVR <input checked="" type="checkbox"/> Direct 3D	<b>Multiplayer</b> <input type="checkbox"/> Internet <input type="checkbox"/> LAN <input type="checkbox"/> Modem
--	--	---	---

VRHUNSKA KVALITETA  
UZ IZUZETNE CIJENE  
TEL: 01/4683-992,  
FAX 01/4683-969

MULTIMEDIJA

MODEMI

intel

ADI

WESTERN DIGITAL

SONY

matrox

hp HEWLETT PACKARD

PRODAJA, SERVIS I NADODGRADNJA PC RAČUNALA  
IZRAĐA BACKUP-A VAŠIH PODATAKA NA CD

ISPORUKA ODMAH!  
JAMSTVO NA 18 MJESECI!

Poduzeće za proizvodnju, trgovinu i poslovne usluge d.o.o.

Na Sljeme možete pješice...

...Do cilja morate BRŽE!

Canon

matrox

hp HEWLETT PACKARD

WESTERN DIGITAL

Veliki izbor PC konfiguracija

Sklapamo i nadogradujemo računala prema Vašim potrebama.

ZAGREB, Ivanićgradska 22,  
tel.: +385/01/239-56-37, tel./fax: +385/01/211-672,  
mob. 099-461-672  
OSIJEK, V. Medvednice 1  
tel.: +385/031/164-522



# Test drive 4



Nema boljeg nego kad starom oduzmu vozačku dozvolu na godinu dana pa ga svako malo moraš vozikati gradom (a upravo si položio vozački). To najbolje zna Krešimir Lauš, tipični dobri dečko iz predgrada, no sumnjamo da bi više ikad dobio ključeve kad bi mu stari vidio kako dere po Test Driveu 4. Kad smo već kod toga, njegov stari dere po TD4 još žešće, otud i ono oduzimanje vozačke dozvole...



Ma nije mi ništa, dobro se osjećam. Ma kakav doktor, pa to je samo ogrebotina.

**N**a sam spomen *Test Drivea*, odmah ni navru suze na oči, odmah se sjetim dobrih amigaških vremena kad je 500k bilo dosta za sve - daš *Amigi* neka pucnu disketu pa se fino igraš. Kao jedna od prvih igara zbog kojih se kupovala *Amiga*, *Test Drive* je u naše sobe unijela prvi put iluziju vožnje (za pravu smo bili ili prebavali ili prepjani) i napravila čudo. Iako se za *Accolade* već duže nije čulo, odabrali su baš ovo vrijeme procvata moćnog hardvera da ponovno pokažu svoje lice i obrane staru slavu.

Osnovna kvaka za koju se *Accolade* nada da ćemo se zakvačiti u četvrtom nastavku njihove vozačke sage je ideja oglada starog i novog. Dok ste u *NFS-u* bili "prisiljeni vozi-

ti tek najnovija čuda autotehnologije, ponekad sličnija podmornicama nego autima, u *TD4* vam je na raspolaganju 5 derača guma najnovije generacije (poput *Dodge Viper*a ili *Tvr Cerbere*) ali i 5 klasika s kraja 60-ih ovog stoljeća. Dobivši licencu za sve ove mrcine, *Accolade* ih je u igri reproducirao do najsitnijih detalja. No nemojte misliti da ćete mladim ljepotanom ostaviti u prašini starog macana, i potonji je maksimalno nabrijan i osnažen, te su u čistoj snazi motora i maks. brzini svi auti podjednaki, osim *Jaguar*a XJ220, koji je ipak izvan svake konkurencije. No, žalost, što *Accolade*ovi programeri ovakvim strojevima nisu napravili ništa posebno. U kom grmu leži getribi saznat ćete doim

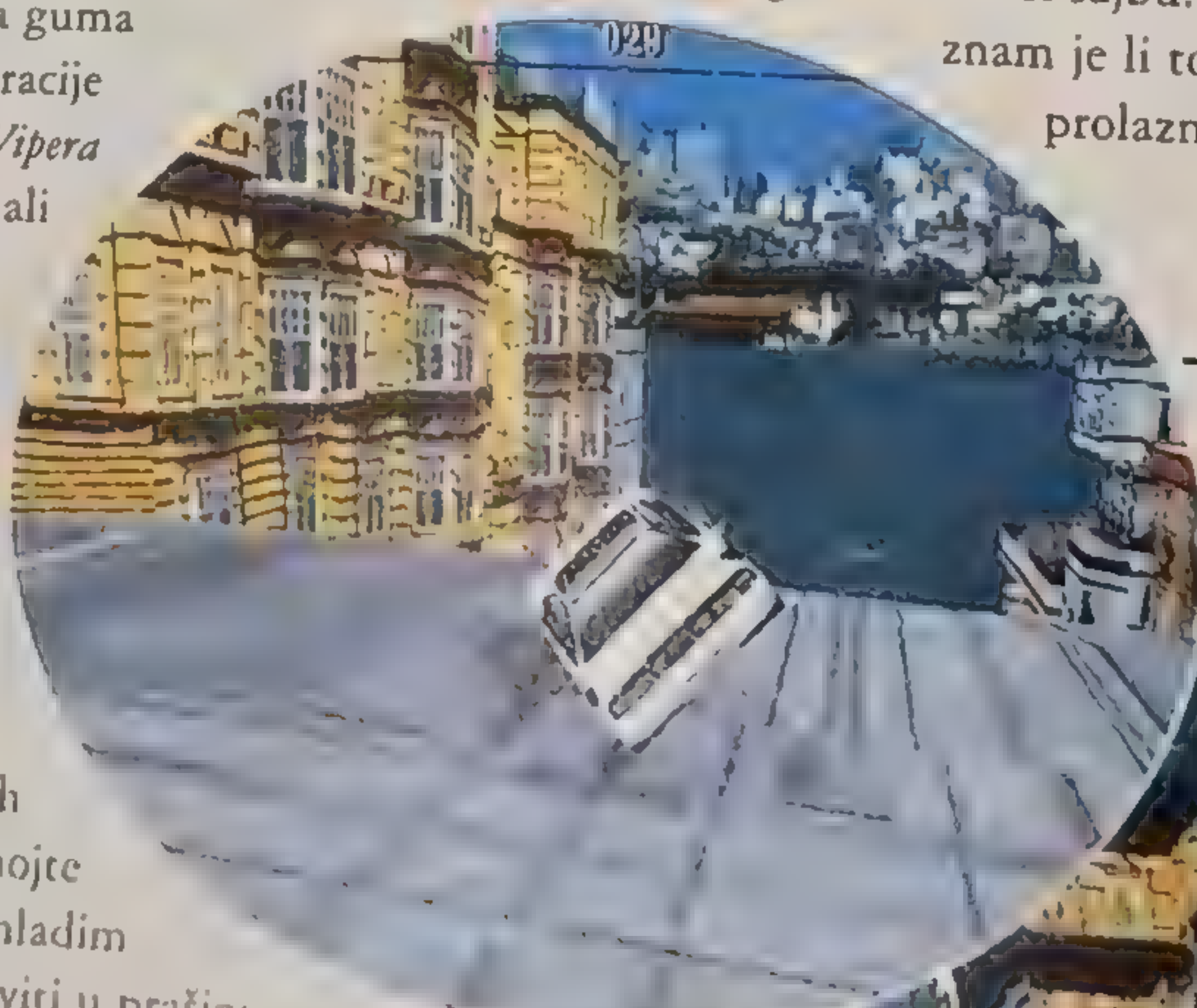
prvi put sjednete za volan. Naime, vožnje su karakteristike odsimulirane prilično jadno, vozila se katkad zanose previše ili premalo, led, kiša i snijeg kao da ne postoje, inercija dode pa ode, a kad se napucate u kamion, odletjet će istim poletom kao i umobolna teniska loptica koja želi vidjeti svijeta. Uistinu žalosno, nimalo blizu fizičkoj preciznosti kakvu nalazimo kod *Screamera*. Ni sami se modeli ne razlikuju znatno svojim karakteristikama pa će biti svejedno vozite li *Chevy* *Corvet*tu iz 98. ili 69. Razlikovat ćete ih tek po grafici... No, *Accolade* ipak nije izostavio neke od brojnih stvari koje su bile sama duša njegovih proizvoda. I dalje je tu živčana murija koja će na divlju vožnju, namjerna ubojstva prvog stupnja i višestruke lančane sudare gnjevno reagirati. Ali ako vas prestigne, zaustavit će vas tek na par sekunda, bez dobre stare slike znojavog murjaka i bez poruke "You are busted!" Stvarno žalosno i nemaštovito. Više nema ni benzinske crpke, a ne postoji ni način da okrvavite glavu razbivši šajbu. Ne znam je li to tek prolazni

## 3Dfx sucks

Ako ništa drugo, ova je igra barem u nečem poštena: ne pravi se brzom, u visokoj rez i s max. detaljima nema tog stroja koji će je natjerati na više od 15 fpsa. Na primjer, na P133 doslovce skače u 2-3 frame po sekundi. Trajavo i aljkavo. Uotalom zašto bi se programeri zamerali nečim tako trivijalnim poput optimizacije - nek' narod kupi 3Dfx i što nas briga. Žalosno. No ako imate 3Dfx, stvar je korjenito drugačija. Grafika je tek nešto ljepša (16 bita i tri-filtering), porast brzine drastičan, ali još uvijek ne i potpuno gladak (barem na 133-ojci). Iz svega nam se, dakle, nameću dva zaključka: prvi, odmah kupiti 3Dfx, drugi, pametno programiranje i korištenje procesorskih resursa zaboravljena je vještina.

programerski trend, ali je proketo žalosno znati da su tek *Carmagedon*ovi auti neotporni na bliske susrete s armiranim betonom. Ah da, nemojte se nadati da ćete u *TD4* nešto zgaziti.

Tko visoko leti, nisko pada...







Ko, ja pio, gospod policajec. Ma ne smrdim po cugi, to je žena samo pekla rum kolače, burphh! Evo vidite, jedan bi upravo van.



Svaki auto ima svojstvenu kabinu, što je jedan od ljepših detalja ove igre. Ova je valjda bila u modi dok mi nismo bili ni u planu.

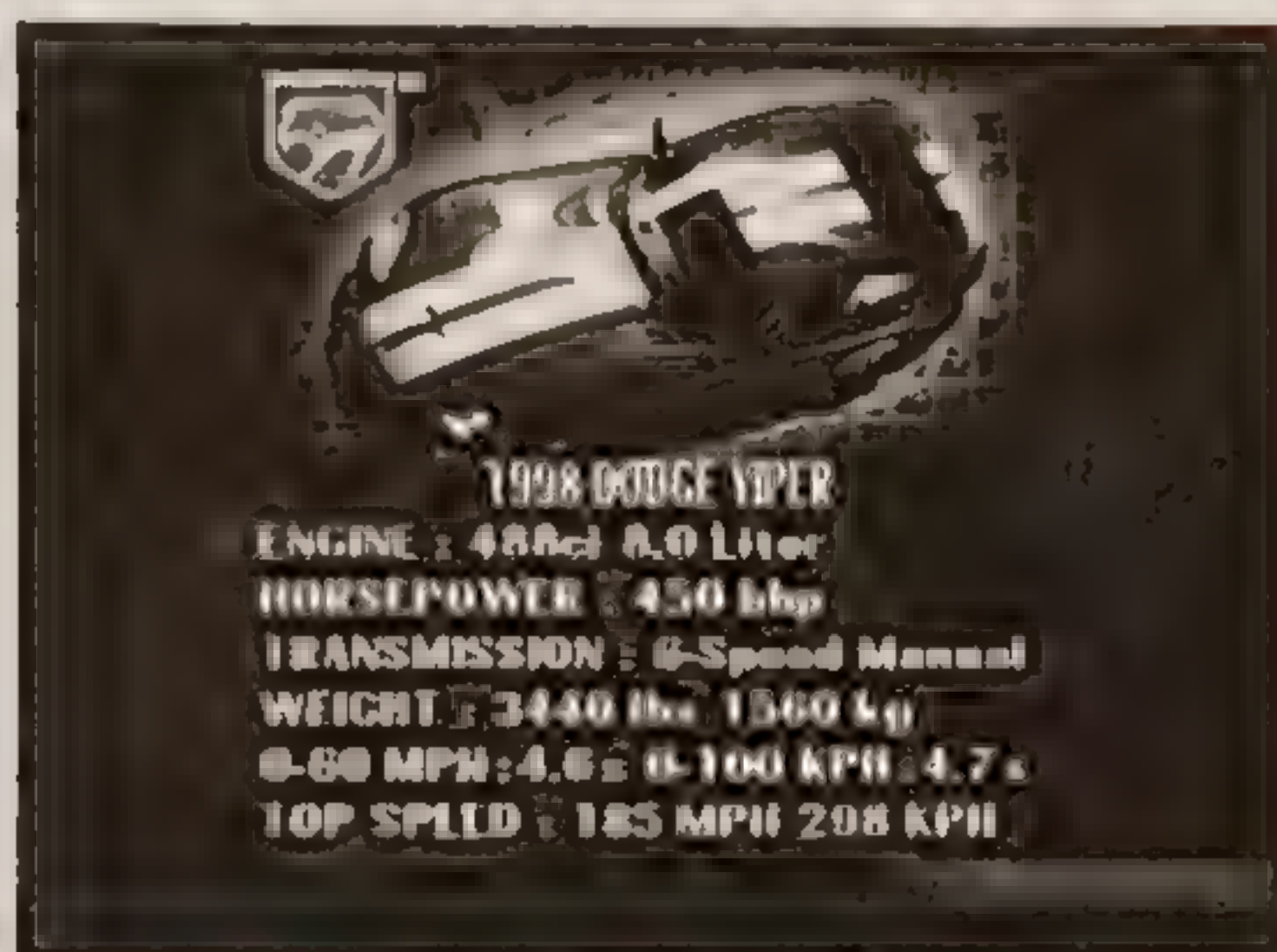


Kao što vidite, grafika je prilično lijepa, ali su vremenski uvjeti jadni. Pronađite tu kišu!

## Što je trulo u državi Danskoj

Mada su staze lijepe, simulirani vremenski uvjeti su vrlo jadni. Kiša je znatno lošija od one u NFS-u, a snijega (onog što leti po zraku) i nema. Nice touch svakako je i uvijek prisutni lans flareing od sunca, kočnica i svjetala u tunelu, te pokoja rječica u kojoj se ogleda nebo. No sve to, ipak, ne daje ukupni dojam ravan onom iz NFS-a gdje vas salijeću horde skakavaca ili vas okupa proljetna kiša. Dakle, iako je igra dobila prolaznu ocjenu (osim u brzini izvođenja), mora ponuditi mnogo više želi li se natjecati sa Screamerom i NFS-om. Izbačen je duel mode, ogledavanje samo protiv jednog vozača, ali je dodan drag race – najuravanje na zatvorenoj stazi pa tko ima više konja, cura je njegova. Zanimljivo, ali ja sam ipak za duel.

ovo je ipak fina zabava za cijelu obitelj (dodi bako, sjedni, ne boj se! Gas do daske stara, pa neće te ugrist!).



## ALTERNATIVNO NFS 2.0 SE

Bog i batina auto trka! Kupili ste taj 3Dfx, pa što još čekate, nabavite i igru!

## SCREAMER RALLY

Brz, lijep i nadasve realan. To je screamer rally. Još da je više staza...

## CARMAGEDDON

Volite voziti, ali još više volite gaziti? Odlično, trkom po Carmu pa uživajte u jednom i drugom. Naravno, gazite prave crvene ljude, a ne bolesne zelene zombije!

## Test drive 4

Proizvođač Pitbull

Izdavač Accolade

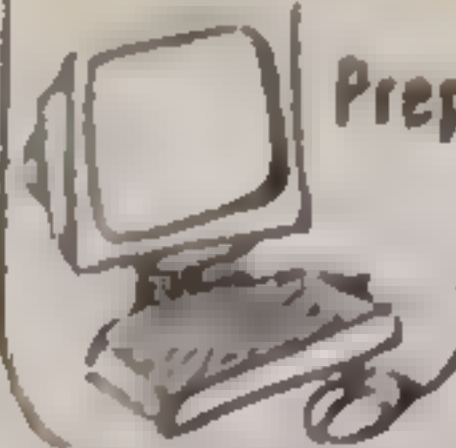
Auto simulacija

- izuzetna sporost
- trajava izvedba
- razneće na disku

78

sraz klasičnih i modernih auta  
lijepa grafika na 3Dfx  
živčana mušica

Od Accoladea se očekivao hit, no nažalost zbog lošeg programiranja dobili smo tek osrednju simulaciju ni do koljena NSF-u 2



Preporučena konfiguracija

- P166
- 3Dfx
- 16 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☒ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

Multiplayer

- ☒ Internet
- ☒ LAN
- ☒ Modem

# Robi

## Moj prijatelj u nevolji

Već je prošlo dosta vremena otkako prvati nisu izdali igru na domaćem terenu i s domaćim distributerom (sjećate se Sraza, igre koja je bila toliko inspirativna da smo je mogli naći i u kasama?). Ma koliko se očajno prodavao, Sraz nije prošao nezapaženo. Naime, taj se mali proizvod uvukao u naša srca, a pogotovo u srca PC-provincijalaca poput Damira Rukavine koji bi, čim bi ugledao računalo, pitao vlasnika ima li Sraz. Zaboravimo načas Sraz i Damira i pogledajmo što se krije iza najnovijeg hrvatskog proizvoda na polju informatičke zabave.

Robi – moj prijatelj u nevolji... Zvuči zastrašujuće? Uuhuu...možda je to nastavak MDK-a, gdje snajperom na Trgu bana Jelačića pucate na ljude-sendičice, a ako vam se posreći, i na tipa odjevenog u krafnu. Priznajte, koliko vam je puta došlo da onog loše zamaskiranog Lado medvjeda pogodite pivskom bocom u glavu? Više puta, znam. No, nažalost (ili nasreću), RMPN nije namijenjen društvu koje može AK-47 sastaviti za manje od 15 sekundi ili baciti Molotovljev koktel dalje od 60 metara, RMPN je namijenjen djeci.

## Koja je priča?

Brod glavnog lika, robota Robija, već je u uvodu pogodio lens flare i on je prisiljen spustiti ga na Zemlju i dati ga na generalku. Ovdje ulazite vi u igru. Naime, vaš je zadatak promijeniti ulje, izravnati haubu, pogledati prozore... Ops, kriva igra! Vaš je pravi zadatak našem All-Croatian tehnološkom čudu pomoći popraviti brod, spasiti nekoliko majmuna i članove obitelji i na kraju zbrisati doma. Robija na krvavom putu ka pobjedi prate i brojne pogibelji: veliki stroj za oblike, leteći balon, čopor neposlušnih majmuna i sličnih spodoba. Naravno, rješenje problema autobombama prošlo bi možda u nekim islamskim zemljama, no ovdje to ne dolazi u obzir. Naime, vrlo maštovito prikriiveni testovi inteligencije tjeraju vašeg klinca da sate i sate provede slažući šarene oblike, vozeći brodiće i spašavajući majmune. Iako taj dio igre zvuči vrlo pozitivno, mora se priznati da su autori malčice pretjerali. Naime, svaka međuigara traje neoprostivo dugo pa sam, da bih mogao pogledati što je dalje, morao angažirati šogora da završi par nivoa koji nisu toliko teški koliko dosadni. Još jedna stvar kojoj bih mogao prigovoriti su zvukovi, koji pomalo iritiraju, a možda se moglo malo više uložiti truda u izbor glasova protagonista - Robijev me glas podsjeća na živčanu medicinsku sestru u mjesnoj ambulanti. Osim tih manjih nedostata-



Robi se na ovoj slici, zamislite, smije....Sve se više pitam je li taj osmijeh induciran nekom specifičnom kemikalijom koja počinje na "L"

ka, Robi: moj prijatelj u nevolji je iznimno zanimljivo djelo koje iskreno preporučujem svakom roditelju kod kojeg i računalo ima svoje mjesto u odgoja djeteta (brrr).



Grafika je, kao što i sami vidite, primjerna uzrastu kojem je igra namijenjena iako je, moram priznati, mogla biti i doradenija...

## Robi

Dječja edicija

Proizvođač Algoritam  
Izdavač Algoritam

Što da kažem. Hrvatski proizvod...možda da nema toliko nupa, bio bi i dostatan svakom malom predškolu, ali na neki interesantan način uspijeva utjerati strah u kosti čak i nekim članovima redakcije

53

Preporučena konfiguracija  
• P75  
• 8 Mb

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64



# Subculture

*U dubinama oceana žive nepoznati nam oblici života. Ondje živi i vrsta po svemu slična čovjeku, jedino što je vrlo mala - manja od 1 cm. Njen tipični predstavnik je Patrik Pencinger, jedan od brojnih tragača za vrijednim elementom Thoriumom. Preproda li ga lokalnoj rafineriji, moći će uživati u prijevremenoj mirovini i lijepoj smrti.*



Jednog dana, kupivši mali kućni prerađivač rude, dogodila vam se nesreća - nastambu vam je zgniječio komad metala! Ipak, nije sve izgubljeno... Ostala vam je vjerna kanta, podmornica, u kojoj ćete trgovati sa dvama zaraćenim stranama. Postavši slučajno plaćenikom, pokušavate ostati neutralni i preživjeti u zaraćenom svijetu punom gusara... Čim naučite upravljati podmornicom (trebat će vam najviše 10-ak minuta), svi elementi koji igru čine odličnom doći će na svoje mjesto. Počinjete bez ijednog dolara na bankovnom računu i s hrpom trulog željeza - podmornicom koja će vam, koliko god ružna bila, dobro poslužiti.

Opremljeni ste i električnom pržilicom koja će vam

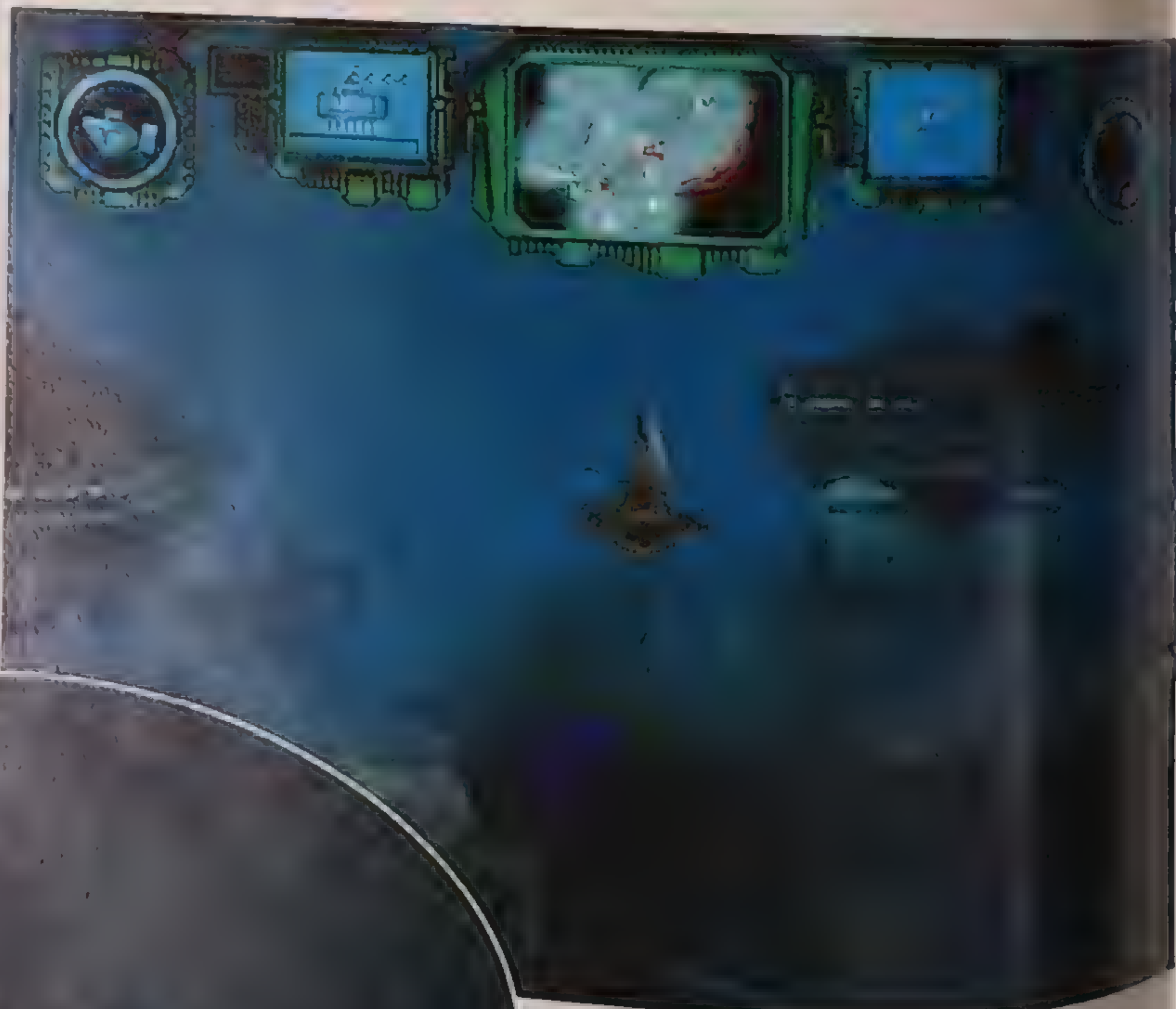
poslužiti u spašavanju života od nasilnih morskih organizama i gusara. Reflektor će poslužiti osvjetljavanju mračnih spilja i kao usisavač za skupljanje rude s morskog dna. Cilj vam je zaraditi što više kredita, što postićete trgovanjem i izvršavanjem različitih misija.

Trgovina je vrlo zanimljiv oblik zarade. Dobro ćete zaraditi kupujući jeftino i prodajući skupo, no još je bolje, vozikajući se podmorjem, skupljati bačene predmete ekološki nesavjesnih ljudi. Kako bilo da bilo, misije nećete proći bez trgovine. Cijene se neprestano mijenjaju pa treba izabrati pravo vrijeme kupnje i prodaje. O mnogo čemu ovisi količina novca zaradenog u trgovanju s kolonijama.



ma. Svaki grad posjeduje određenu količinu posebnog artikla. Što ga je više, kupoprodajna će mu cijena biti niža - i obrnuto. Neki su artikli važniji, npr. kisik, pa će im cijena u vrijeme nestašice astronomski porasti! Imajte na umu, bit će tu i drugih trgovaca, izravna su vam konkurencija, pa morate biti brzi! Što duže ostanete u vodi, prije će vas nastrijeliti gusari, koji su, nažalost, vrlo snažni. Kroz igru vas prati opuštajuća glazba ali zna zazvučati i premonotono, kao da se ponavlja; pogotovo u dugim misijama spašavanja. Možda bi bolje rješenje (po količini, sigurno...) bila MIDI glazba, pogotovo uzme li se u obzir velik broj zvučnih kartica sa wavetable sintezom koja MIDI-ima daje CD kvalitetu. Zvučnih je i vrlo autentičnih efekata mnogo. Poseban 3D zvučni podsustav daje vrlo dobar prostorni osjećaj, no na pravi ćete 3D zvuk pričekati do pojave

četverozvučnih sustava najavljenih već za ovu godinu! I, konačno, stigismo do grafike, gdje ova igra drži sve adute. Kao osnova poslužio je DIVE grafički podsustav Criterion Studija koji omogućuje visok stupanj realnosti



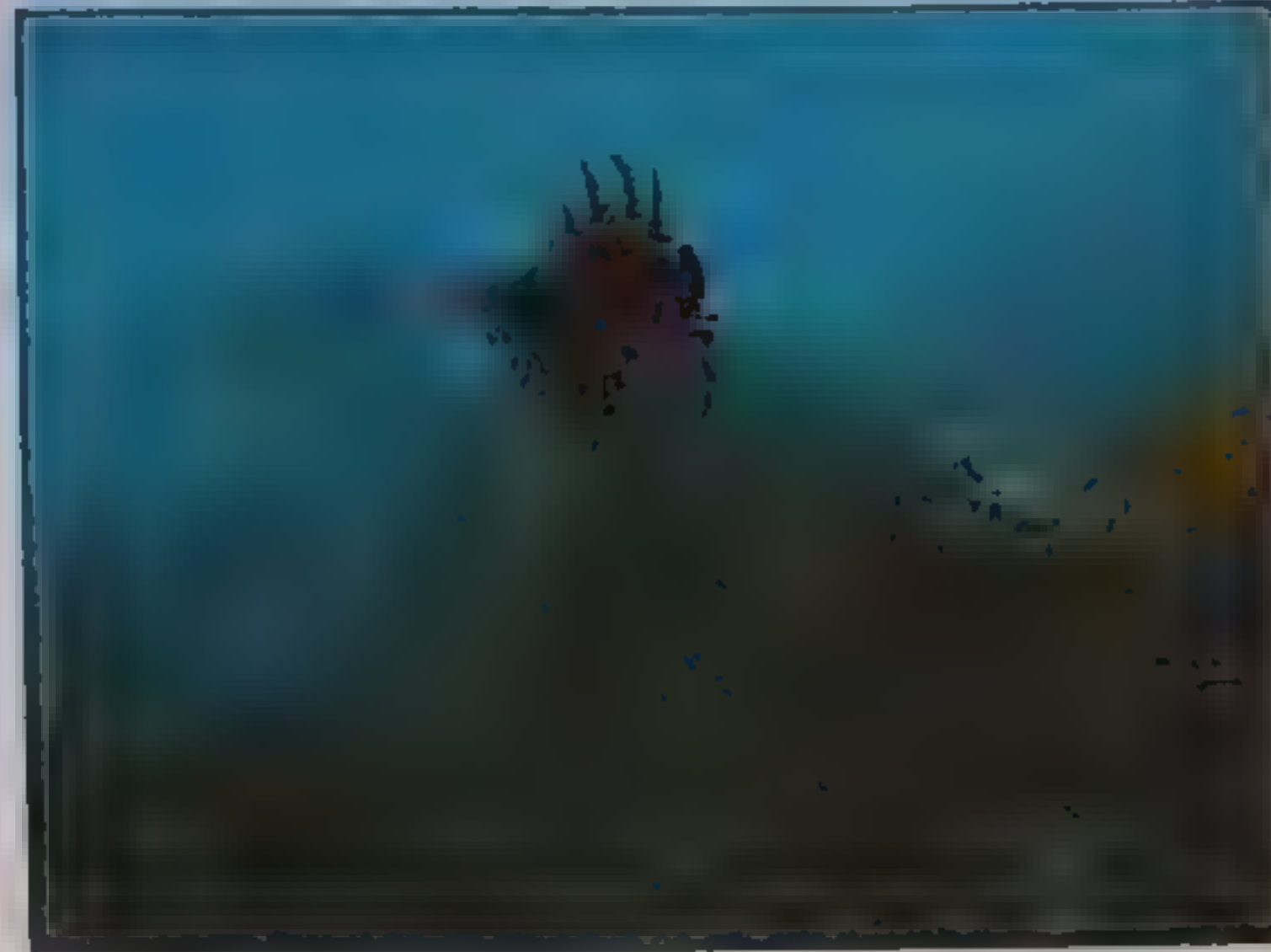
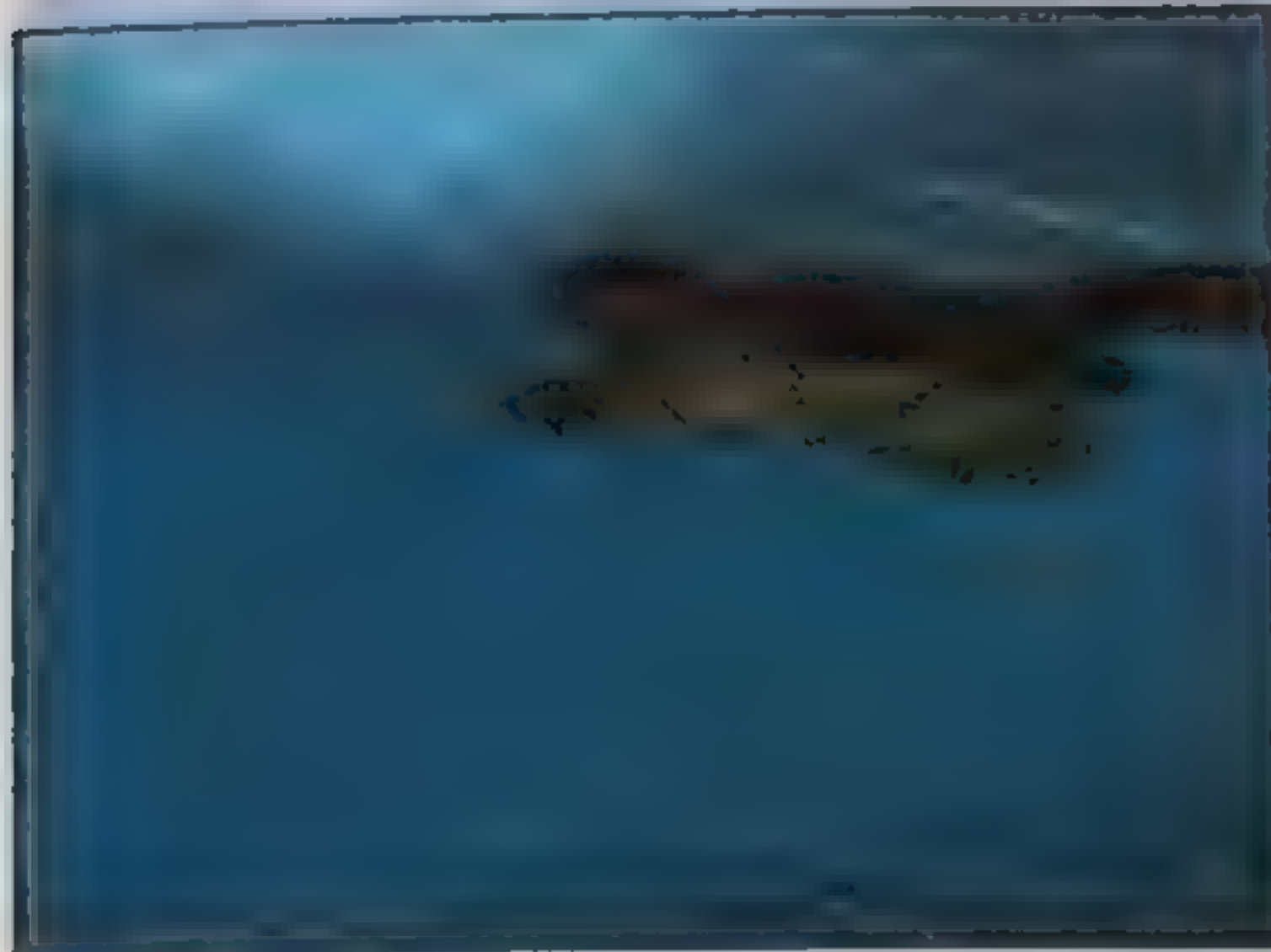
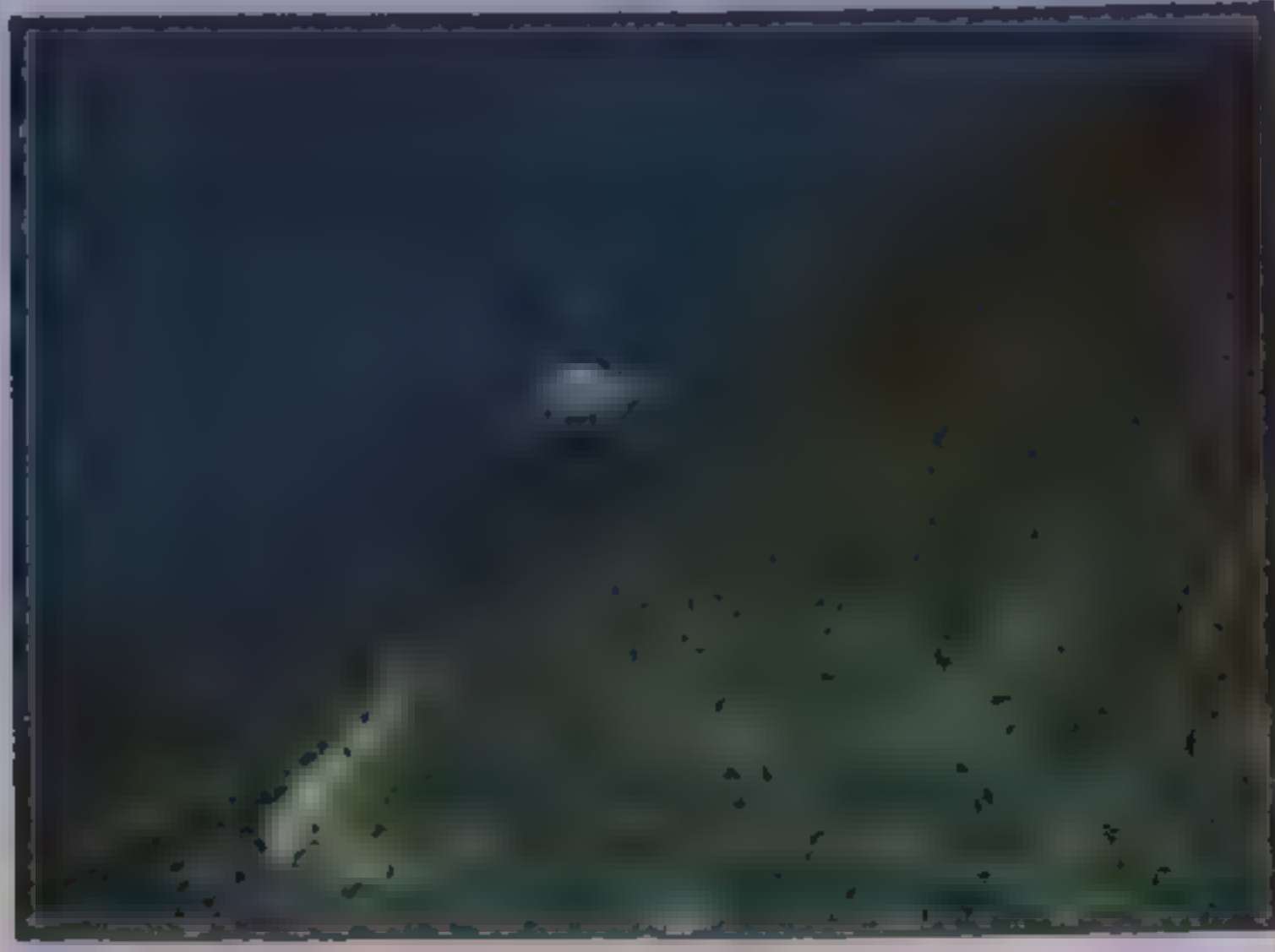
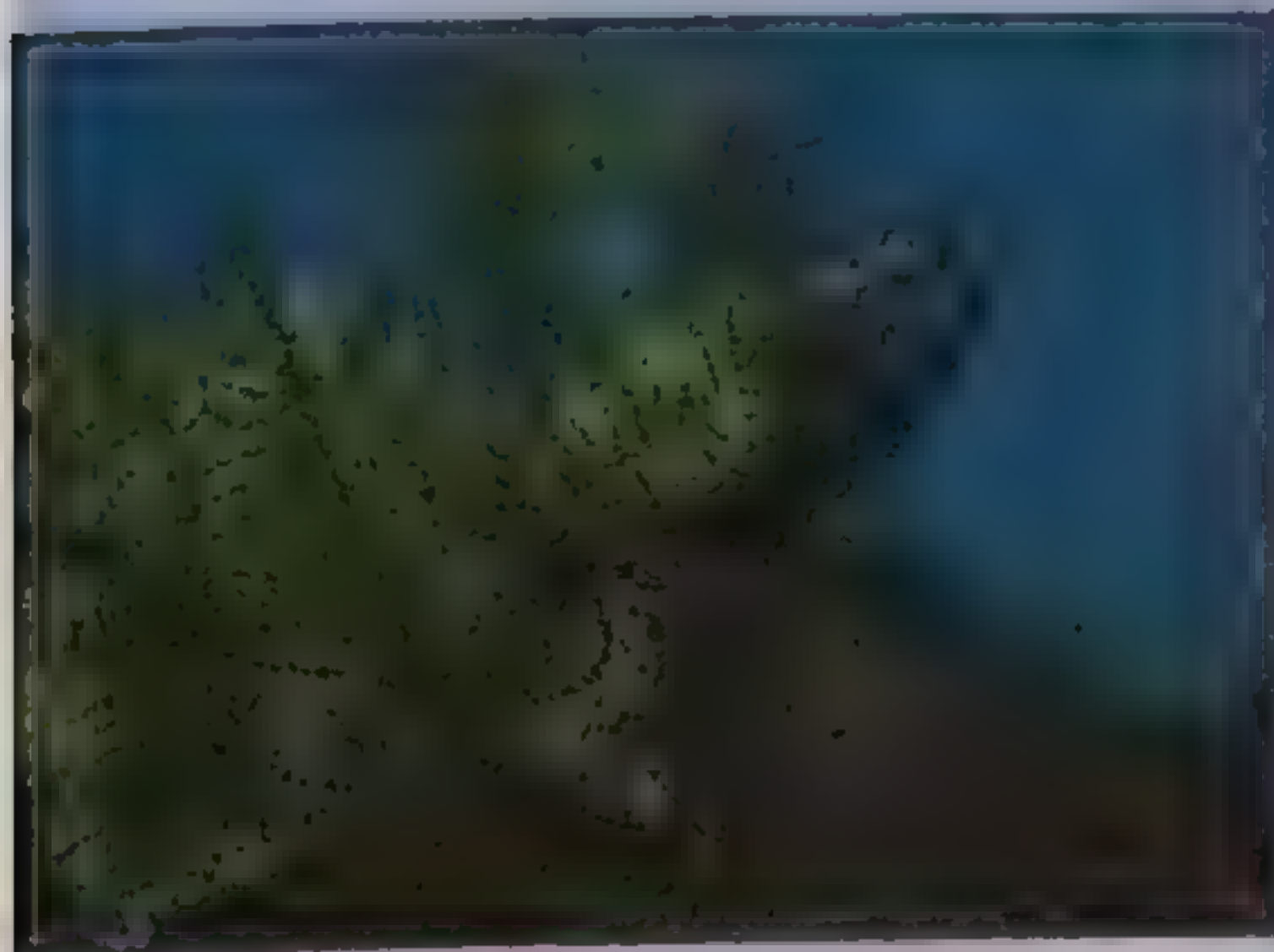
Vidi se da su programeri Subculturea pazili na detalje. Od fizike vaše podmornice koja dolazi do izražaja kada "šlepate" neki objekt na lancu pa do novčića i opuška - lokalnih objekata koje nalazimo na svakom morskome dnu.



Osluži vas podrška za igru, na sliči ćete naći patcheve, desktop temu te prekrasne pozadine vezane uz igru.  
<http://www.ubisoft.com/subculture/>

## DIVE

Nismo vam lagali kada smo rekli da DIVE stvara spektakularne organske objekte!! Kornjače, ribe, mante.... Sve je tu!



Svjetlosni efekti izvrsno dočaravaju podmorsku atmosferu. Pogledajte slike i uvjerite se sami.

jednostavnijih objekata i kompleksnijih podmorskih organskih oblika života. Posebna je pozornost posvećena dinamičnom osvjetljenju. Vaša i protivnička oružja nerijetko će proparati morskou tamu svojim stroboskopskim svjetlom, a nerijetko će vas zaslijepiti i reflektori podmorskih građevina ili, pak, drugih podmornica. Realnost malo uništava šminkerski *lens flare* efekt kakav smo već vidjeli u *POD-u*, *Wing Commander* *Prophecyju*, *EF2000*... Dodatna zanimljiva stvar u *DIVE-u* je vrlo realistično dočarana fizika objekata, što je najzanimljivije proučavati tegleći neki objekt na lancu u bazu. *SubCulture* je igra vrijedna svoje cijene! Video medusekvence su malo ispod standarda, glazba pomalo dosadna, ali su aduti ove igre visok stupanj igrivosti, odlični zvučni efekti i prekrasna podmorska grafika, vjerojatno najbolja dosad! Tu je i uvjerljiva fizika... Mnoštvo misija osigurat će igri trajnost. Jedini je veći propust nedostatak multiplayera.



## ALTERNATIVNO

### PRIVATEER SERIJA

Nije u podmorju, ali ima misije i trguje se na veliko.

### ARCHIMEDIAN DYNAST

Podmorje prošle generacije. Oni koji su vidjeli 3Dfx inačicu AD-a govore da ima najljepšu grafiku na svijetu...ah, been there, done that...

## Subculture

### Simulacija podmorskog života

Proizvođač: Criterion Studios

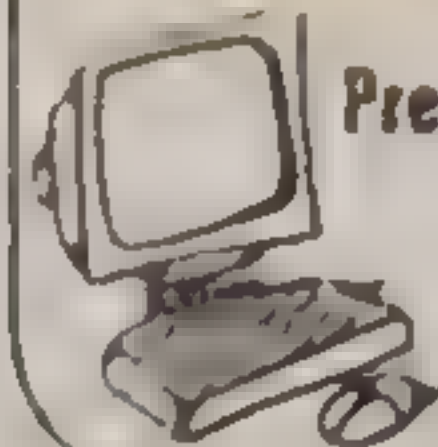
Izdavač: Ubi Soft Entertainment

- vidno polje plitko zbog magle
- loše međusobne komunikacije
- nema multiplayera

88

- iznimna igrivost
- odličan zvuk
- opsežna 3D podrška

Igrivost je odlična, jednom kada se udubite u život podmorja i uživite u intrige dvaju problematiziranih strana, igra će vas držati satima!



#### Preporučena konfiguracija

- P133
- 4x CD
- 16 Mb
- Win95

#### Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

#### 3D ubrzanje

- ☒ 3Dfx
- ☒ PowerVR
- ☒ Direct 3D

#### Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem

# EDINKOM

## PENTIUM 166 MMX

MB VX pro, 512 cache, INTEL 166MMX, MEMORIJA 16 MB EDO, HDD 2.0 GB WD, 3.5" FDD, VGA 1 MB S3 TRIO 64 V2, 14" MONITOR BELINEA (ili ADI E30) TIPKOVNICA HR WIN95, MIS GENIUS MINI TOWER

4.862,-

## MULTIMEDIJA SET



CD-ROM 24X GOLDSTAR FAX MODEM EXT. 33600 VOICE ZVUCNICI AKTIV. 180 W

1.151,-

## PENTIUM 200 MMX

MB TX pro, 512 CACHE, CPU INTEL 200MMX, MEMORIJA 16 MB EDO, HDD 3.2 GB, FDD 3.5", VGA 2 MB S3 VIRGE 3DX 3D, MONITOR 15" BELINEA (ili ADI E40), TIPKOVNICA HR WIN95 MIS MICROSOFT, MINI TOWER

6.067,-

Sve cijene su u kunama bez PDV-a



KREDITIRANJE LEASING GARANCIJA 18 MJESECI

EDINKOM d.o.o. Zagreb, Križna 7 tel./fax: 01 9999, 01 5541

e-mail: edinkom@zg.tel.hr

URL: <http://www.edinkom.com>

OVLAŠTENI PRODAVAČ: "BINEL" d.o.o., DARUVAR, Slavnika 5 tel: 043/333 017, fax: 043/335 017

"D.I.C." - Dubrovnik, Šet. kralja Zvonimira 39, tel: 020/411-559 Fax: 020/411-823

## derbi INFORMATIKA

Lastovska 9/1, tel. 6158144



INTERNET IGRE

OSIGURANA DOSTAVA I OBUKA

POSEBNA PONUDA ZA IGRAMITICE



# Joint Strike Fighter

*'Joint Strike Fighter (JSF) naziv je Pentagonovog projekta moćnih letjelica 21. stoljeća kojima kane zamijeniti današnje, već pomalo zastarjele, lovce bombardere. Započet devedesetih pod nazivom Joint Advanced Strike Technology (JAST), svoj je konačni oblik dobio tek 1996. Nakon toga je odlučeno da će takvi lovci bombarderi budućnosti zamijeniti oko 3 000 letjelica američkih zračnih snaga i ratne mornarice. U natječaju za to počasno mjesto našli su se još Boeing i Lockheed Martin sa svojim prototipovima kodnog imena X-32 i X-35. Koji će od njih letjeti na krilima novog stoljeća, saznat ćemo tek 2001. (ima li tu neke simbolike?), no, zahvaljujući sve-mogućoj računalnoj tehnologiji, dovoljno je kupiti Eidosov JSF i imat ćete priliku poletjeti u oba!'. Eto, i neka onda netko kaže da Krešimir Lauš ne zvuči kao plaćena reklama... Nadajmo se da za njega još ima nade... U međuvremenu, 'ajmo lijepo smetnuti s uma tko je autor ove recenzije i provjeriti na ove 3 eksplozivne stranice zašto Krešo i ostatak svijeta misle da je JSF vražje dobra simulacija letenja s perfektno izbalansiranom igrivošću.*



Ako vas ovakve stvari ne impresioniraju, znači da niste muško! U manjoj slici vidite X-32 u svojoj slavi i ljepoti.

O ba JSF zrakoplova, osim odličnih letnih karakteristika i ogromne manevarske sposobnosti, imaju i najmodernije sklopovlje za samostalno obavljanje različitih funkcija. Već standardno,

ugrađen je kompleksni sustav autopilota koji

prati waypoint priljepljen za rep mete (sjetite se *Tie Fighter*a), sustav izbjegavanja terena (TRA), obrambeni podsustav koji autonomno baca chafove i flareove, FLIR, GPS i ARTS ciljnički sustavi i još mnogi drugi, a sve ih možete sami konfigurirati pomoću MFD-a tj. višenamjenskih displaya. Najljepše od svega je što su svi ti sustavi raspoređeni vrlo jednostavno i logično pa ih je Eidos (koliko smo mogli zaključiti) uspješno odsimulirao. Hej, nemojte se sada unerediti od straha, igra nije komplicirana, naprotiv! Za uspješno polijetanje, razbucavanje mete i povratak u bazu na litru kruškovače bit će vam potrebno svega 5-6

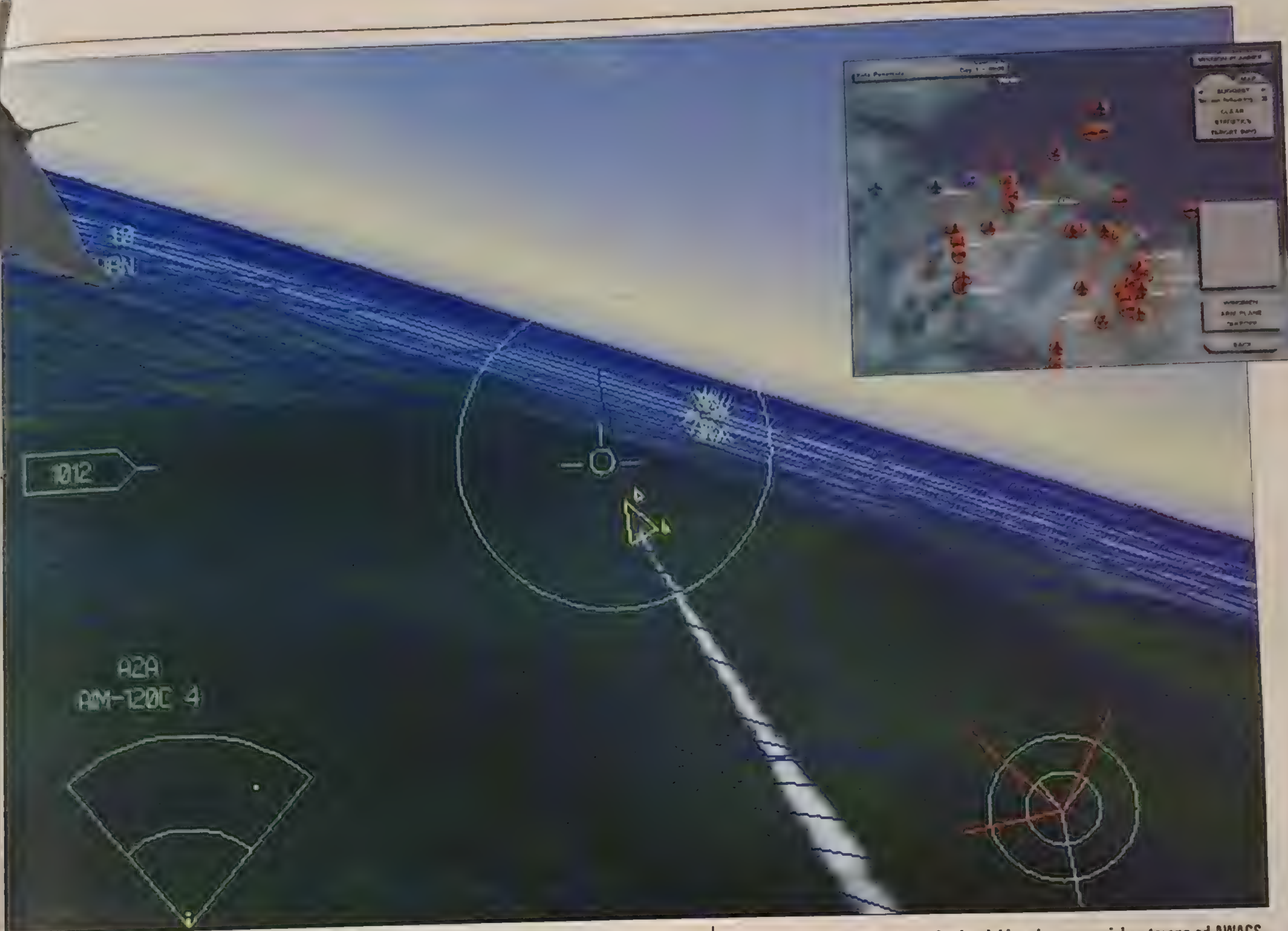
tipki. Znači, bit će zadovoljni i čisti arkadaši i hard core sim fanovi, krasno... U borbi niste sami, uz vas lete i 3 wingmana koja su, konačno, iznad razine defektnih mongoloidnih vodenkonja čiji se vokabular svodi na "shit, I'm bit, I'm hit, going down... aaaarghbk!". S istima komunicirate samo preko brojnih i funkcionalnih naredbi koje oni pozorno slušaju i još pozornije izvode. Od gutača metaka i projektila, zastupljeni su svi moderniji istočni lovci (znači nema galebova, jastrebova i ostale peradi) koji predstavljaju poveću prijetnju (da ne spominjem uvijek prisutne SAM-ove) Upravo tu dolazi do izražaja

Stealth tehnologija JSF-a koju ćete često rabiti: daje vam slabiji radarski odraz zbog specifičnog dizajna i omogućuje praćenje terena u niskom letu te spremanje dijela naoružanja u "truh" zrakoplova. Kad vam spomenem i tzv. sintetički teren koji se u uvjetima loše vidljivosti iscrtava na HUD-u kao mreža 3D vektora, a podatke dobija od AWACS-a i satelita, zaplakat ćete. Wow!

## Flyin' High

Sve nabrojane fancy karakteristike ovih letećih tanjura (*Roswell*, *Roswell!*) možete provjeriti u klasičnom dogfightu ili u 4 kampanje. Dogfight namjestite po svom ukusu (samo mitrač, broj i tipovi wingmana, neprijatelja, mjesto i vrijeme sukoba, atmosferski uvjeti) i upustite se u jednu od najboljih zračnih borbenih simulacija. Panično ćete stiskati palicu, kočiti i paliti afterburnere, okretati se i tražiti mete, koje će pokraj vas zujati kao ose, ispaljivati rakete i pogibati. Doista je sve impresivno i moćno





izvedeno, bez nepotrebnog prtljanja po tipkovnici, samo **LOCK ON** i **ENGAGE!** Kampanja je, pak, priča za sebe: birate između 4 bojišnice (*Afganistan, Kolumbija, Koreja, Kolanski poluotok*) koje se razlikuju po težini i grafici, i upuštate se u rat većih razmjera. Prije svake misije

možete odrediti bitne parametre leta: wingmane, tip naoružanja, popikajte waypointove i odredite metu. Komplicirano? Nema problema, klik na tipku *Suggest* i silikon radi za vas. Od meta možete razbucati statične konstrukcije i postrojenja, opskrbe kolone, tenkove, lovačke eskadrole i brodove. Takvim se pristupom kampanjskom ratovanju izbjegla linearnost, ali se izgubilo na raznolikosti jer se većinom sve svodi na *kreni od točke A na točku B i uništi metu Ž*. Na sreću, to nije veliki nedostatak jer vam u zraku neće nikad biti dosadno dok izbjegavate neprijateljsku obranu i upuštate se u zrak-zrak borbu. I to je to.

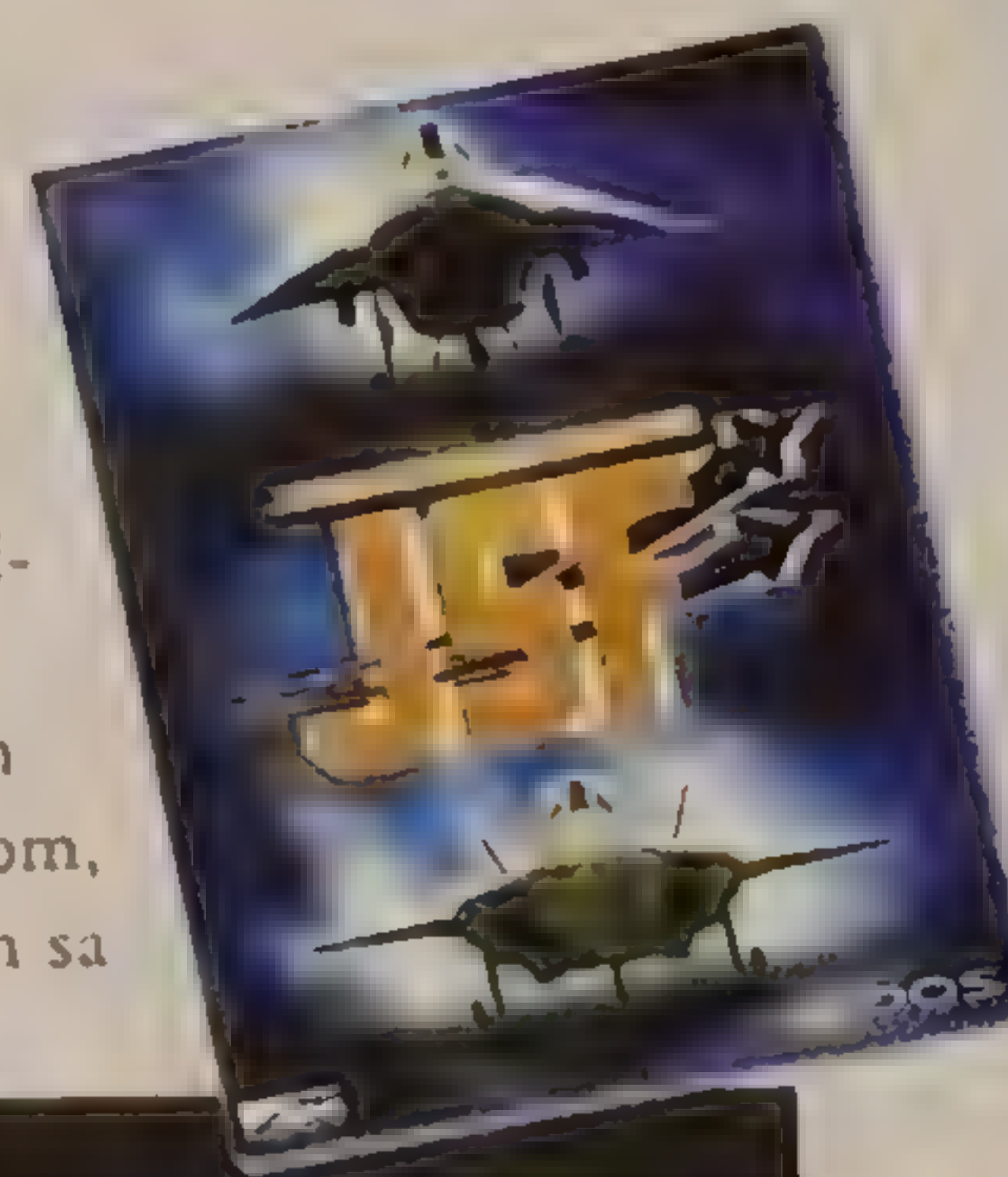
Pri letu vas prati odlična glazba s CD-a koja svojim hi-tech zvukovima pridonosi hi-tech ugodaju. Sam zvuk je OK, a prisutno je i preko sto linija teksta radio komunikacije. Multyplayer je podržan preko Interneta, lokalne mreže, serijske veze i modema. Sve je znači tu, ali još nijedna igra u Hackeru nije dobi-

**Look at the size of that thing! Bolje pogledaj frame rating of that thing.**

U uvjetima loše vidljivosti, vaš zrakoplov dobiva skenove vanjskog terena od AWACS-a i satelita. Ti podaci se malo melju u glavnom navigacijskom računalu vašeg zrakoplova da bi se na kraju teren iscrtao na HUD-u kao mreža 3D vektora. Groovy!

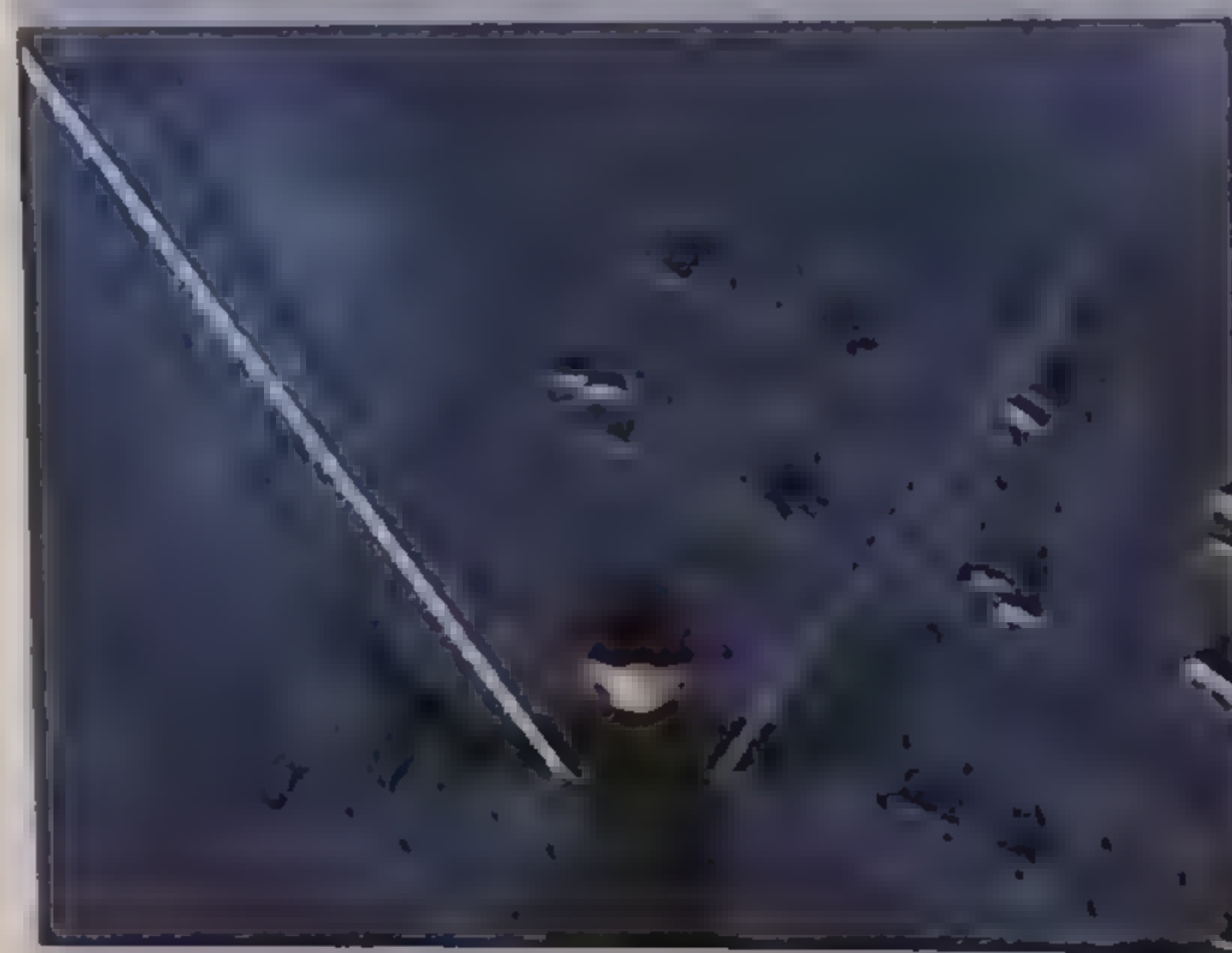
la 100% pa tako neće ni ova. Razlog tomu je poprilična glad za čistom procesorskom snagom (ne pomaže mnogo ni 3Dfx) pa ako želite igrati sa svim mogućim detaljima, trebat će vam barem P200 MMX. Nadalje, igra je osjetno sporija kad igrate kampanje, ne zbog zahtjevnije grafike nego zbog

toga što CPU mora u realnom vremenu izračunavati situaciju na mnogo dinamičnijem bojištu. Srećom, poigravanjem sa

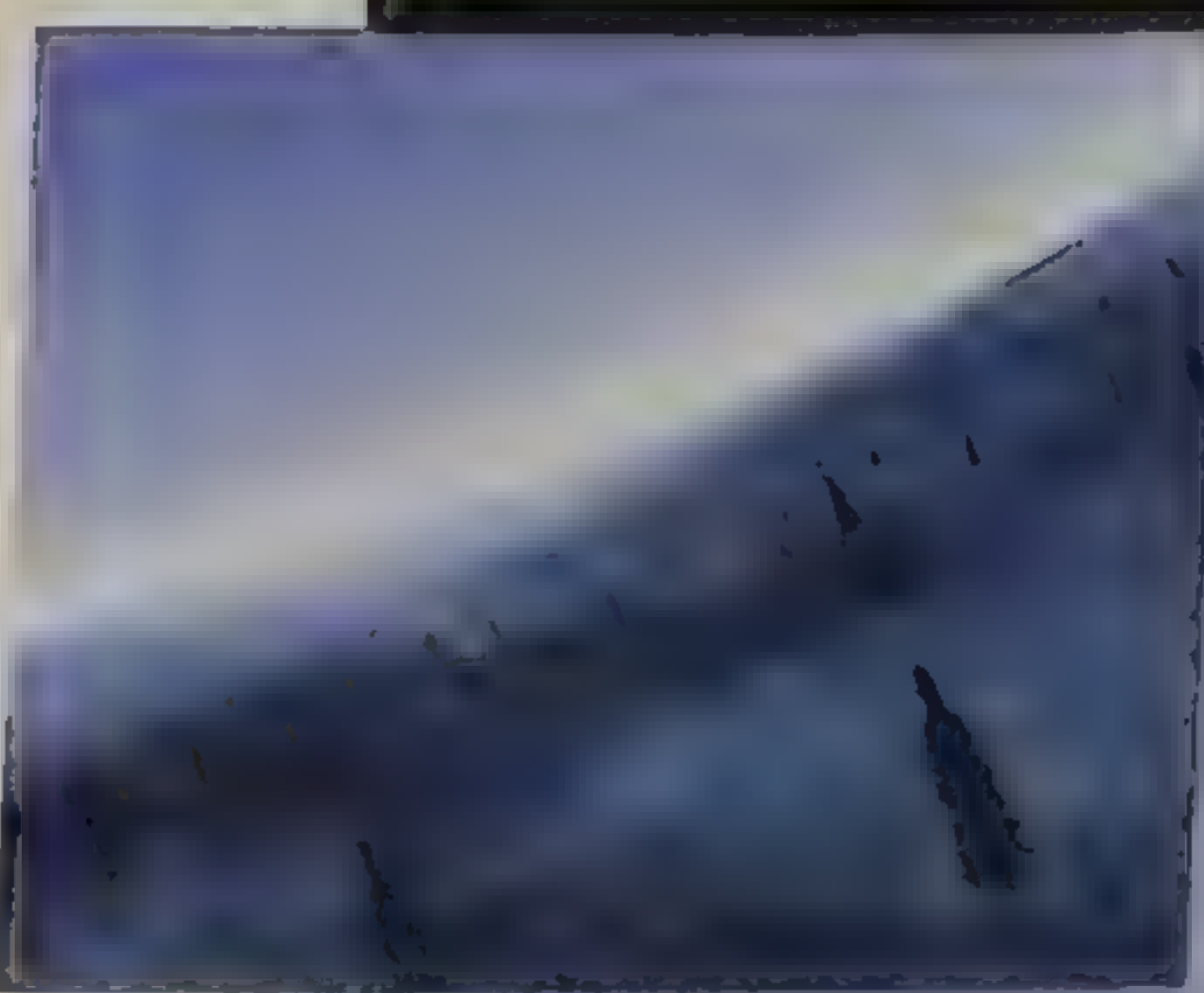


## Spas u zadnji čas

Dosad ste padobranom iskakali, ali jeste li ikad njime upravljali, spustili se i nastavili pješke? Sigurno niste! Ovdje i to možete, a sve to podsjeća da se lagano ali sigurno približavamo eri virtualnih svjetova u kojima će sve biti moguće, i gdje se igre neće dijeliti na žanrove. Zamislite Đuku kako sjeda u zrakoplov i praši po izvanzemaljskim ženokradicama. Yess!







detaljnošću grafike je moguće postići razuman kompromis u brzini i ljepoti grafike (igra na P5 133 s 3Dfx-om radi relativno zadovoljavajuće).



Alo, Vinko! Meta mi je na nišanu, over. Alo Dinko, pa pucaj, over. E, Vinko jesan ga, over! A, dobro Dinko, ajmo ondje u bazu na kruškovacu, over end aut.

## Joint Strike Fighter

Proizvođač Eidos

Izdavač Eidos

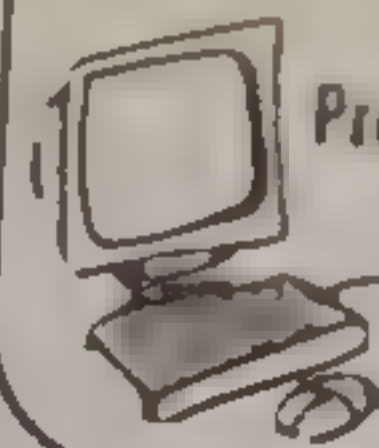
Simulacija

• veliki procesorski zahtjevi  
• predugačak let do cilja

91

• grafika  
• nema pikselizacije na malim visinama

Izuzetno zabavna simulacija koja će zadovoljiti sve fanatike, ali i čistokrvne arkađase



Preporučena konfiguracija  
• P200  
• 32 Mb

Platforme

☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

3D ubrzanje

☒ 3Dix  
☐ PowerVR  
☐ Direct 3D

Multigrator

☒ Inl  
☒ LAN  
☒ Modem

## O grafici

Gledate slike i šklinate. Ništa vam nije jasno. Ne vjerujete da igra izgleda božanstveno na 3 metra ali i na tri tisuće, pitate se kako je to izvedeno? Jednostavno, (da te ne bi) kombinacijom fraktalne i standardne poligonalne grafike. Zemljopisni podaci i 3D koordinate terena prebađeni su sa satelitskih snimki i reproducirani fraktalnom tehnikom. Izbjegnuto je trajavo ljepljenje ogromnih tekstura – korištene su brojne male teksture tilingom zalijepljene na teren, čime je spašen prostor na disku kojeg bi inače proždriale velike teksture od desetak megabajta, a ujedno je riješen i problem leta na malim visinama – više ne dolazi do pikselizacije (ili 3Dfx razmujizacije). Uza sve to, primjenjen je i softverski mip mapping i antialiasing za veću realnost i mekoću. Sve to rezultira da na većim visinama vidite šumu, a kad letite nisko, uočavate svako pojedino drvo! Napravljena je i dinamična magla, korišten je lens flare (sunce, rakete), prozirni dim i eksplozije te particle efekti (kiša, krhotine) koji znatno pridonose ljepoti i ugođaju. Upravo u tim efektima dolazi do izražaja vaš 3Dfx bez kojih bi pri većim eksplozijama, dimu itd. dolazilo do velikih usporavanja. Što se tiče gradova, oni su klasični 3D objekti koji, kad ih preljećete brišući letom, usporavaju igru na nekoliko FPS-a. Sve u svemu, impresivan programerski rad.

juće). Stoga, ako imate Ninja PC, nemate što razmišljati!. Ako ga i nemate, kupite JSF svejedno, makar poslije morali pojačati konfiguraciju – ova igra je definitivno bolja od svih F-šesnaestica i F22 Raptora. Kupite je odmah!

## ALTERNATIVNO

### EF2000

Najbolji zračna simulacija do pojave JSF-a. Ako imate 3Dfx, kupite inačicu 2.0

### F22 RAPTOR

Simulacija koja to nije. Dobra za opuštanje mozga i razgibavanje refleksa.

### IF22 RAPTOR

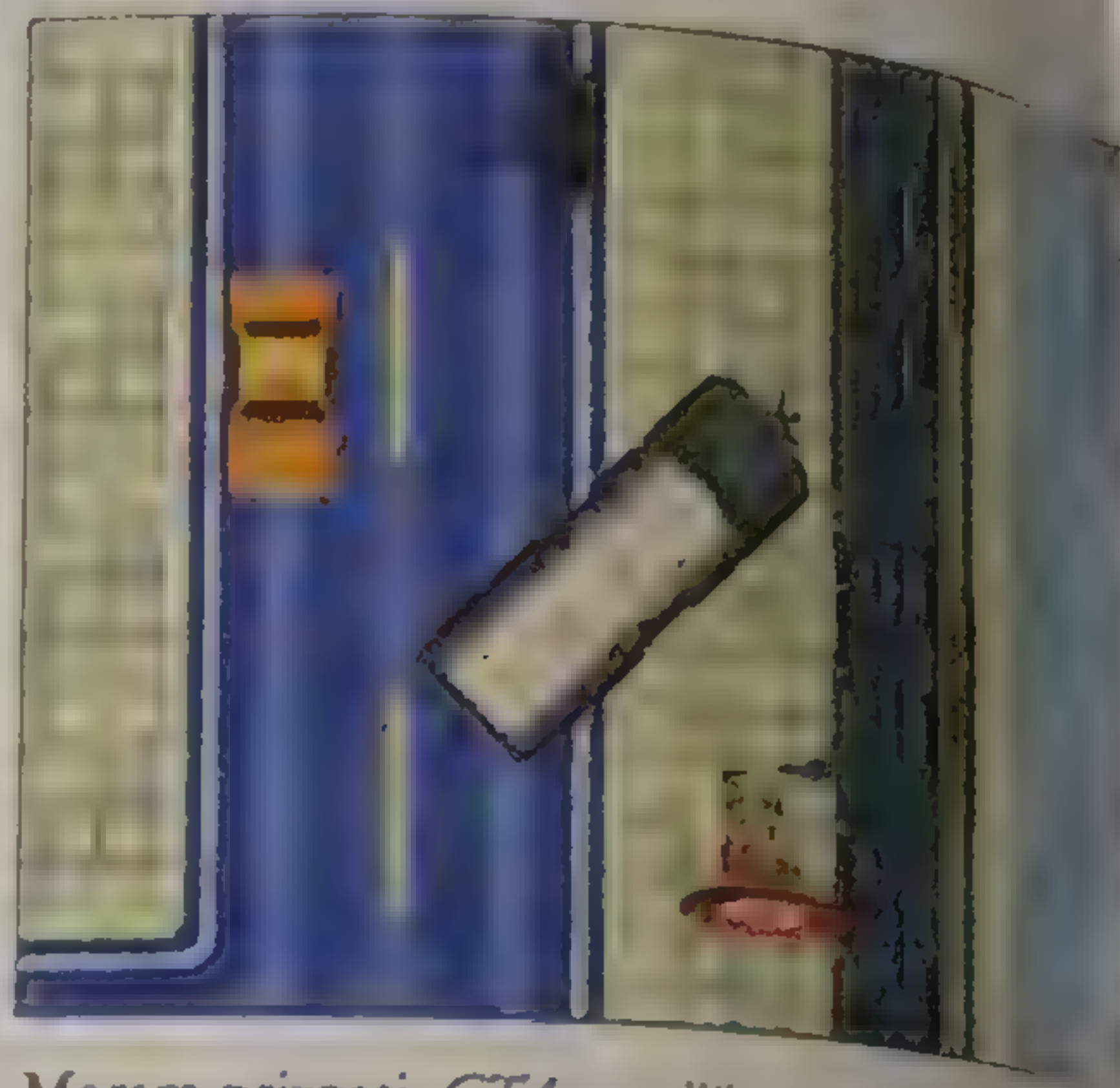
Pogledajte kako se to ne smije raditi, pa će vam JSF biti još bolji!

## IGRE

# Grand Theft Auto

Neki je dan pokraj Luke Mihaljevića na semaforu stao novi Peugeot 406 Coupe. Diveći se njegovoj ljepoti, Luka je poželio izaći iz svoje peglice, ubiti boga u vozaču i provozati njegovu 406-icu. Sva sreća da je odustao od te namjere jer bi mu se u toj ludoj jurnjavi gradom ubrzo pridružila i policija, no znate onu staru: što nas je više, to nam je bolje. <SPLAT>.

GTA vam nudi sve što ste ikad željeli učiniti, ili niste ni znali da postoji, s "one" strane zakona. U ulogu sitnog kriminalca izvršavate zadaće "big bossa" jer i vi želite pripadati kriminalističkoj eliti. Igra se odvija u tri ogromna grada (više od 3000 km cesta) po čijim ulicama divljate do mile volje. Igra je rađena po načelu Micro Machinesa, gledate vozilo odozgo, samo što sada imate i automatski zoom koji tijekom vožnje smanjuje i udaljava sliku, a približava je kad stanete ili kad je nekakva frka. Koncept igre je vrlo zanimljiv: dovoljno je stati na cestu, zaustaviti željeno vozilo, prebiti vozača i bit ćete ponosni vlasnik školskog autobusa (to ja zovem kupnjom na povlasticu). Dakako, pješaci su zanimljiva meta, ali su prilično žilavi. Skuže li da ih kanite zgaziti, dat će se u bijeg (žene će i vrištati), a pokušate li ih priklještit u zid, učas će preskočiti haubu vašeg auta. Ako želite, možete provozati policijski auto, kola hitne pomoći ili vatrogasno vozilo (oprez, policijski je auto najbrži, ali se prvo morate riješiti policajca). Oružje koje možete rabiti je vrlo standardno (pištolj, strojica), a skupljate ga tijekom igre. Policajci su vrlo pametni – već nakon nekoliko težih prekršaja postaviti će vam blokadu i zapucati na vas iz strojnice – i vrlo opasni. Svoje vozilo možete prodati, prelakirati (policija ga neće prepoznati) ili ga jednostavno dići u zrak. Vozne se karakteristike automobila znatno razlikuju, stoga, odlučite li se za cisternu, nemojte očekivati da će juriti kao luda. Teške je aute ili kamione najbolje iskoristiti na policijskim blokadama. Zvuk u igri je vrlo stvaran, ali ne baš i kvalitetan. Čak će i glazba koju slušate biti istovjetna onoj što ju je slušao tip od kojeg ste "posudili" auto. Ako imate dovoljno jak hardver, igra će se vrtjeti u 800x600 (na mom se stroju vrtjela u 640x480 u 16 bitnoj boji, bez trzanja i usporavanja).



Moram priznati, GTA se odlikuje igrivošću većom nego što su je imale sve moje dosad odigrane igre – nema što ovdje ne možete učiniti (čak možete ukrasti i tenk!). Zbog prilično "slobodnog" sadržaja i "slobodnog" jezika, engleski, njemački puritanci su zabranili GTA. Ako ste željni dinamične i igrive igre, ne tražite mnogo od grafike i animacije, a ne očekujete ni zvuk kao u Monkeys 3, preporučujem vam GTA.



Pripazite se policije – prilično je pametna. Kako je u ovoj igri moguće gotovo sve, nemojte se iznenaditi ako vas murija privede...



Kamera se automatski zumira ovisno o brzini vaše vožnje i u trenucima akcije kada je bitna svaka pojedinost.

## Grand Theft Auto

Proizvođač DMA Design  
Izdavač BMG Interactive

Igra sa uistinu izvanrednom igrivošću. Veliki broj različitih misija, veliko područje igranja i neograničen izbor vozila garantiraju izvrsnu zabavu. Veće zamjerke su loš izbor oružja, grafika slabije kvalitete i nedostatak animacija.

83

Preporučena konfiguracija  
• P150  
• 16 Mb

Platforme  
☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64



# TAKO BRZI, DA LETE

JANUS



## PLANE Computers

 **Belnea**   

### CAV - JOŽA

Sudovečka 1, Zagreb, tel/fax: 01/332-396, E-mail: cavjoza@zg.tel.hr

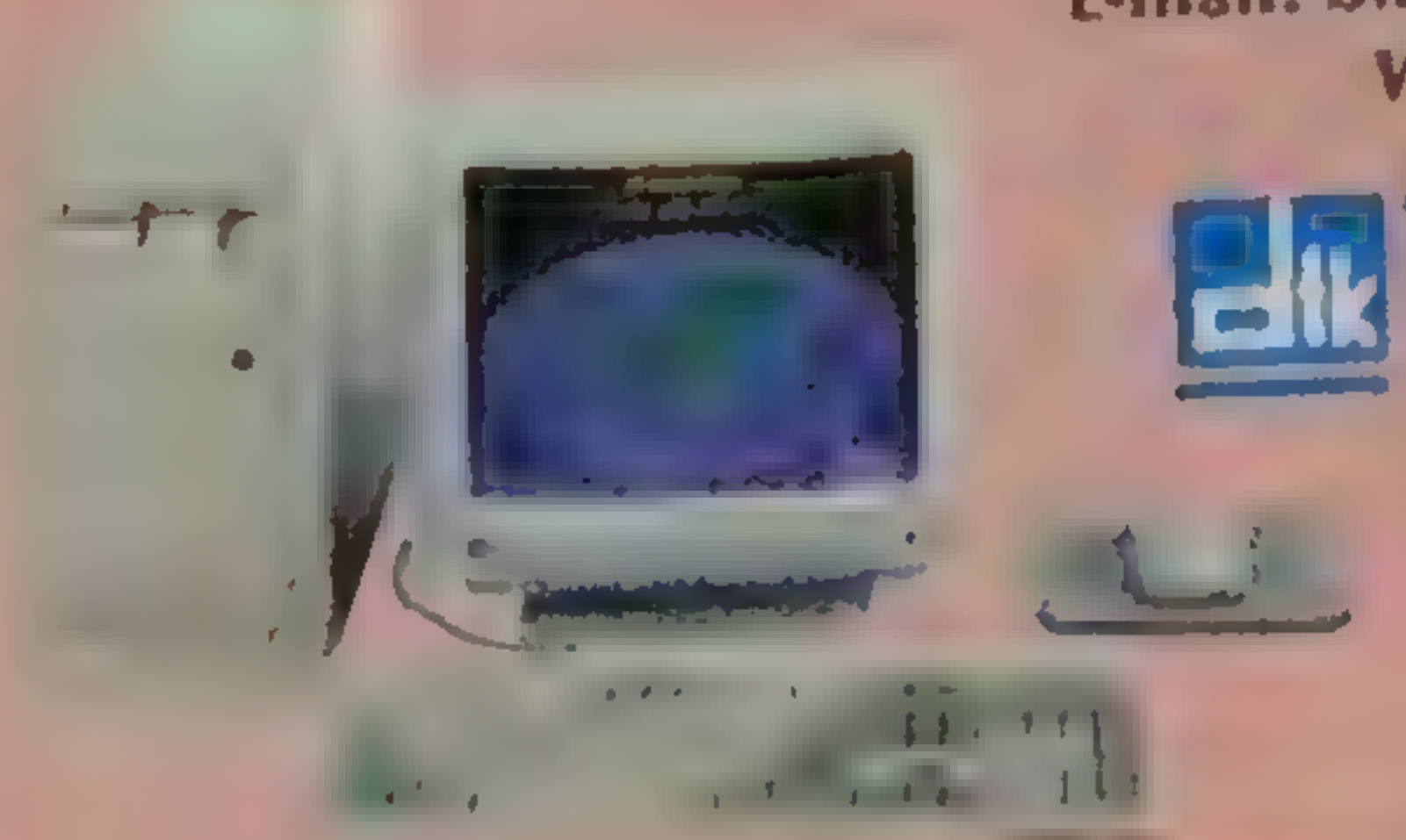
- sat. i TV antene
- audio, video
- računala


Za članove: Popust na računala **3%** bez obzira na način plaćanja  
Popust na software **5-10%**

Kredit na **36** mjeseci!  
Prodaja na čekove do **12** rata!


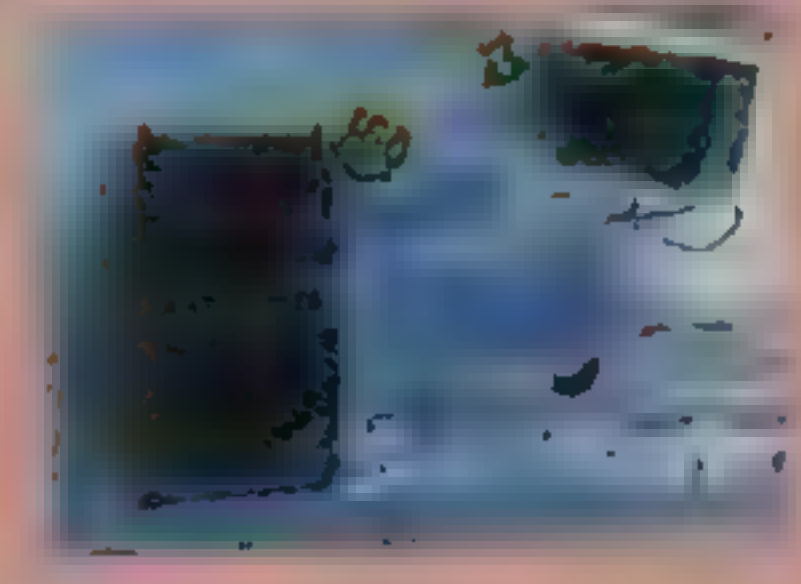
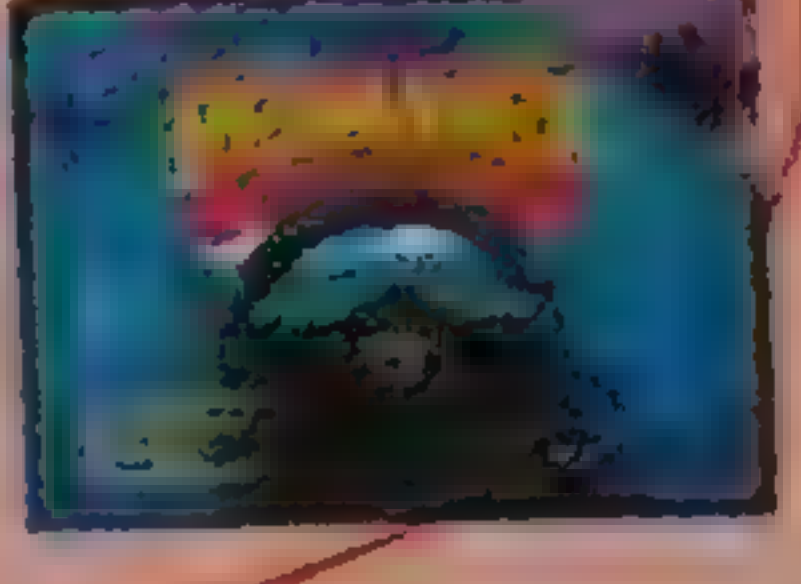
## BIROSTROJ Computers D.O.O.

10000 Zagreb, Vincenta iz Kastva 10-12 (ugao Selske i Horvaćanske)  
01/3841-439, fax. 3841-448  
E-mail: birostroj-computers@zg.tel.hr  
WEB: http://www.birostroj.hr



 **DTK computers**

Velika ponuda  
**MULTIMEDIJE**




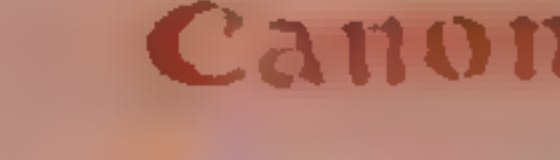





VELEPRODAJA I  
**MALOPRODAJA**

Uredski i potrošni materijal, servis i održavanje informatičke opreme

Radno vrijeme:  
**8-20** sati; subotom **8-14** sati

Tražimo suradnike za prodaju opreme!

 **Panasonic**  
 **EPSON**  
 **PHILIPS**  
 **Canon**  
 **HEWLETT PACKARD**

# SVEC



 **LOGITECH**

 **Genius**

 **ZUL**

 **CHIPOTEKA**

Ekstremno brz zastopnik za Hrvatsku

ZAGREB: Trg J.F. Kennedyja 8, tel: 01/233 00 44, fax: 21 05 44  
SPLIT: R. Baskarića k.b. (Primo 3), tel: 021/31 32 55, fax: 50 10 30  
RIJEKA: Logjinska 4a, tel: 051/22 70 40, fax: 22 70 20  
OSIJEK: Strossmayerova 333, tel/fax: 10 05 02

# PRINTEX

Lašćinske ledine 12  
10 000 Zagreb  
Tel./Fax: 00 385 1 233 6676

## TVS



 **APC**



 **EPSON**



 **QUANTUM**



# Touring Car Championship

Tržište je preplavljeno utrka formule 1 (npr F1 Racing), egzotičnih i skupih automobila te rallyjima. Konačno se na tržištu pojavio dugo očekivani Touring Car Championship, softverske kuće Codemasters dobro poznate po igrama Micro Machines 1 i 2. TOCU bismo mogli okarakterizirati kao dosad najbolju (i jedinu) simulaciju utrka automobila turističke klase kao što su Renault Laguna, Honda Accord, Peugeot 406 i drugi. Bar tako kaže Alan Graf.



Alan i Patrik viteški odmjeravaju snage. Hej Patriče, nije ti ovo Carmageddon.

Nakon uvodne sekvence i namještanja nužnih opcija, sjeo sam za svoj vjerni Thrustmaster T2, odabrao single race i krenuo u osvajanje pehara. Već nakon nekoliko minuta, počeo sam osjećati vrtoglavicu. Naime, ne budete li vozili kako treba, naći ćete se negdje uza zid ili se prevrnuti na krov (da, čak mi je i to uspjelo). Da bi ste se na cesti održali dulje od pola minute, kočite prije zavoja i ubrzavajte tek po



Ako ništa ne pomaže, pokušajte s ovom krtijom.

izlasku iz njega. Ne treba ni reći da sam se prvih 15 minuta vrtio kao da sam na Kolu sreće. TOCA se službeno prodaje kao simulacija, no u njoj je mnogo arkadnih elemenata. Primjerice, iako je 9 staza ukupno u igri, na početku možete voziti samo dvije - Donington Park i Silverstone International. Da biste "otključali" ostale, morate najprije skupiti određeni broj bodova u championship modu. Spomenemo li još bonus stazu, bonus aute te šaljive dodatke (vidi pod cheats), igra uistinu počinje sličiti tipičnoj arkadi. Ukupno su 4 pogleda na vašeg metalnog ljubimca: dva iza automobila, jedan s krova i jedan iz vozačeve perspektive. Iako igra podržava 3D ubrzivače, i to stvarno impresivnu listu njih, što stvara određene probleme - primjerice, pri pogledu s vrha krova hauba izgleda toliko pikselizirano da bismo je mogli usporediti sa slikom teleteksta na našim televizorima. Kad su se već potrudili oko izgleda staza i automo-



bila, onda su se mogli potruditi i na tom komadu pleha iskoristiti mogućnost trilinear filteringa toliko nam dragih 3D kartica. Pravi je šok uslijedio kad sam se prebacio na pogled iz vozačeve perspektive i ugledao

panel i volan auta u niskoj razlučivosti! Dodam li još da i taj panel, volan i sve ostalo plešu Lambadu gotovo u svakom zavoju, dobiva se pravi multimedijalni doživljaj Yetia u disko klubu. Da bih vas

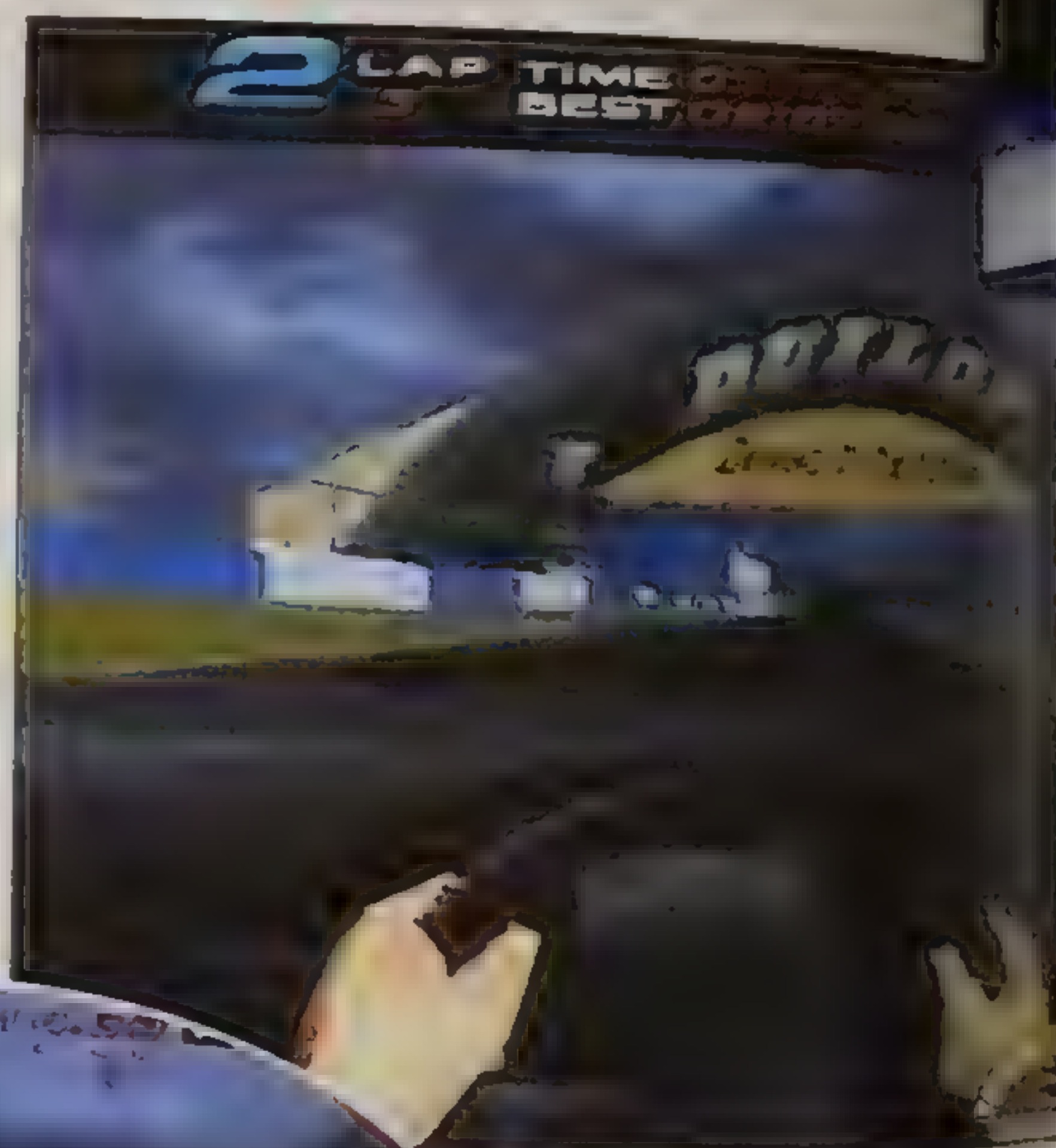
poštedio takvog šoka, preporučujem pogled iza automobila ili bar onaj s krova. Ostatak igre je grafički lijepo uređen, ali jedan su mali detaljič programeri očito zaboravili ubaciti - retrovizor, što uvelike onemogućava blokiranje protivnika. Da bi to

## Zanimljivost

Softverska kuća Europress je također imala jednu igru tipa TOCA, no morala ju je povući iz programa, jer je Codemasters otkupio službenu dozvolu. U ovoj igri postoje dva bonus vozila koja se mogu aktivirati cheatom: jedno je ružičasti Cadillac, koji ima čvrstu karoseriju, a drugo, vjerovali ili ne, neka vrst TENKA. Možete i pucati iz njega pritiskom na trubu.

popravili, ubacili su rear view tipku koja služi svrsi, ali katkad i zbunjuje.

Zvuk je relativno dobar, mada zvuk



Vremenski uvjeti su odlično simulirani, kako grafički tako i fizikalno - pripazite se mokre ceste.



## Cheats

Cheats upisujete umjesto svojeg imena. Isključuju se ponovnim upisivanjem.

CMTOON  
XBOOSTME

Pozadina iz crtića  
igra se odvija

CMCOPTER  
CMHANDY  
CMFOLLOW  
CMCHUN  
CMGARAGE

dvostruko brže  
Pogled na uvrtnjak  
Ruke kao u Yetija  
Pogled na staru  
Go kart pogled  
dva tajna "auta"





Najviše oduševljava mogućnost igranja četvero igrača u split screenu preko dvaju umreženih računala. Bravo!



Žalosno je što nedostaje retrovizor, no zato pomaže rear view tipka s kojom možete baciti brzi pogled na situaciju iza vaših leđa.

...tora više podsjeća na zvuk fena za su, no u Codemastersu tvrde da auti tako zvuče u stvarnosti, pa im se to oprostiri. Posebno oduševljava ...nje u split-screenu urtoje ili ...oro, što je dosad bilo omogućeno

samo sretnicima koji su bili umreženi ili imali novca za igraonicu. Osim obične instalacije, tu je i mrežna, dovoljan je jedan CD-rom za cijelu mrežu (naravno on se mora nalaziti u hostu). Iako je igra pomalo nalik NASCAR Ringu, no ovdje se nećete nasmrt dosadivati vožnjom u krug. Nažalost, nemate mogućnost finog namještanja vašeg automobila a i nešto je teže skužiti način skupljanja bodova, no brzo ćete se priviknuti.

Sve u svemu, igra, usprkos nekim propustima, zaslužuje svoje mjesto u zbirci kod istinskih ljubitelja utrka.

## ALTERNATIVNO

### SCREAMER RALLY

Ako ste ljubitelj malo žešće vožnje prekrasnim krajolikom, pogledajte ovu igru.

### NFS 2 SE

Jedna od danas najboljih utrka skupim i rijetkim automobilima. Još samo fali zgodna plavuša na suvozačkom sjedalu i dojam bi bio potpun. Nadajmo se da će nas čekati u sljedećem nastavku.

## Touring Car Championship

Simulacija

Proizvođač Codemaster

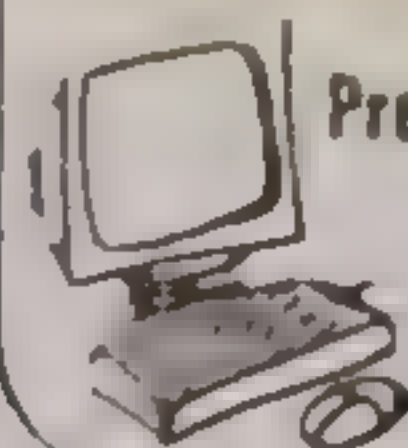
Izdavač Codemaster

- pogled iz kabine
- pomalo dosadna muzika
- zvuk motora

81

- ponašanje automobila na cesti
- efekti kiše, snijega, munje
- multiplayer

Touring Car Championship je vrlo dobra igra na granici simulacije i arкаде, sa glatkim izvođenjem, i multi playerom i do 4 igrača na jednom računalu, koja zaslužuje mjesto u kolekciji svakog istinskog ljubitelja utrka



#### Preporučena konfiguracija

- P166MMX
- 3Dtx
- 32 Mb

#### Platforme

- ☒ PC
- ☒ PSX
- ☐ N64

#### 3D ubrzanje

- ☒ 3Dtx
- ☒ PowerVR
- ☒ Direct 3D

#### Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☒ Modem

NINTENDO<sup>64</sup>



## NAJTRAŽENIJA KONZOLA DANAŠNJICE



#### Oprema

Rumble Pack • Memo kartica • N64 upravljač (u više boja) • RF-Set

BomberMan  
Duke Nukem 64  
F-1 Pole Position  
Golden Eye  
Hang Time NBA  
Int. Superstar Soccer  
Extreme G  
Killer Instinct  
Super Mario 64  
Mario Kart  
Mischief Maker  
Mortal Combat Trilogy  
Pilot Wings

Star Wars  
Top Gear  
Turok  
War Gods  
Wayne Gretzky's 3D Hockey



#### Šaljemo i pouzecem

Trgovina igraćaka AL-ABBIN

tel/fax: 3873 858, Shopping centar Prečko 2.kat, Slavonskog 1

## F1 KOMPJUTOR d.o.o.

SAMOBOR, Bregana 10432, M. Langa 6  
Tel/fax: 876 050, E-mail: F1-kompjutor@zg.tel.hr

### VELEPOSREDAJE:

konfiguracija

licenc. softvera

pisata

komponenti

posr. materijala

"Speed - No Risk"



JANUS



IGRE

# Zork: Grand Inquisitor

Davne 1977. rođena je igra *Dungeon*, tekstualna avantura koju je izradila grupica računalnih entuzijasta s američkog sveučilišta MIT, gdje komande nisu bile unaprijed određene kao danas, nego ste sami trebali otkriti (i upisati) kako ćete riješiti problem. Tko je god igrao prvih nekoliko nastavaka *Leisure Suit Larryja*, zna kako je to mukotrpan posao. Odonda se svijet *Dungeona*, na radost Luke Mihaljevića koji zazire od tipkovnice, unapređivao iz nastavka u nastavak, stvarajući sve veći i veći odmak od primitivnog ukucavanja komandi...



Ovaj je bunar ulaz u The Great Underground Empire. Oprez, unutra je mrak i bez svjetiljke nećete daleko stići (hehehe).

## Multiplayer? Ma zezas.

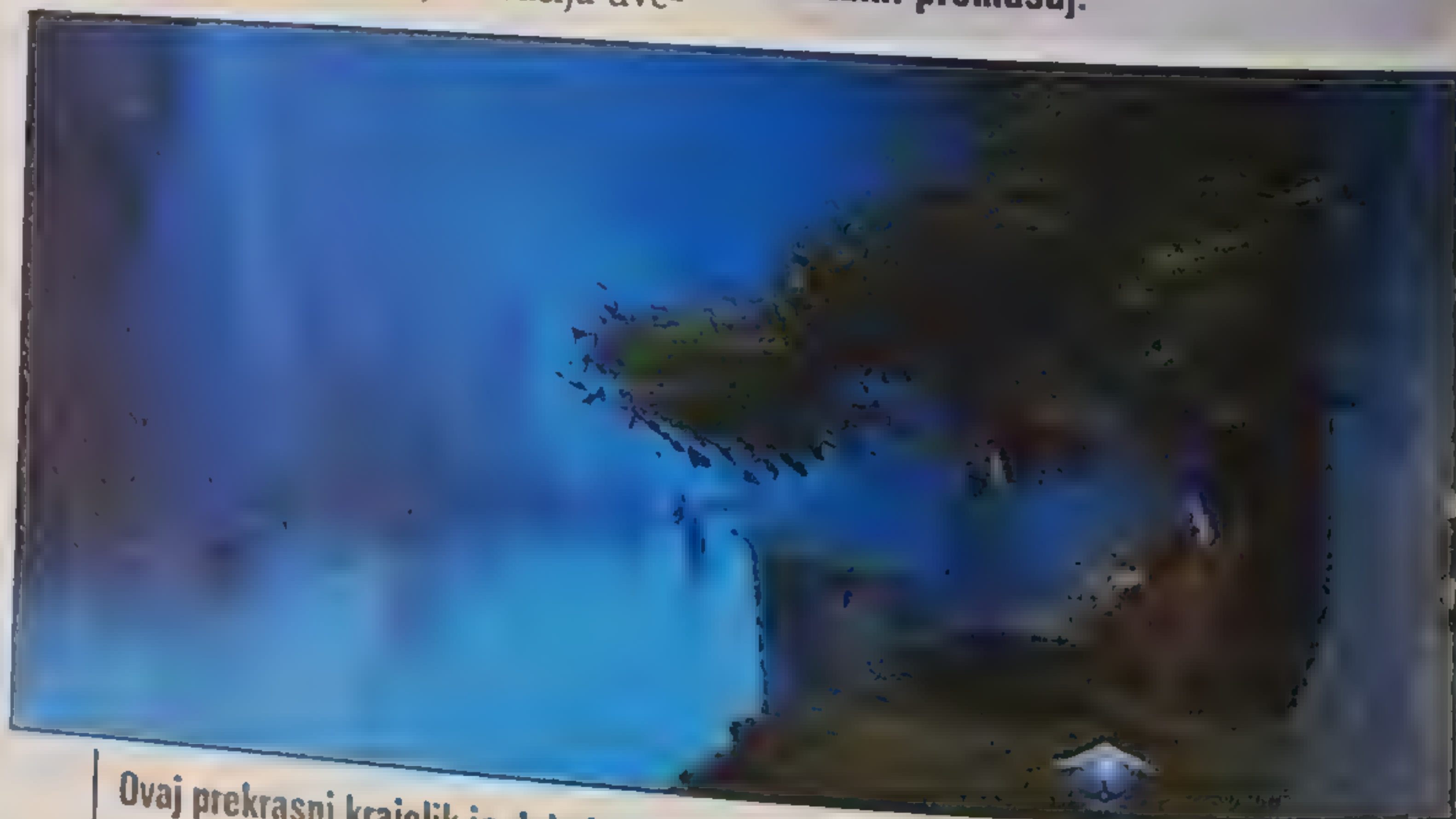
Iako je *Grand Inquisitor* avantura, Activision je ponudio multiplayer opciju. Riječ je u igranju udvoje preko Interneta, LAN-a ili modema. Jedan igrač (driver) upravlja likom, dok ga drugi (commentator) savjetuje ili posebnim pokazivačem pokazuje što učiniti ili koju lokaciju posjetiti. Ovakav multiplayer je, blago rečeno, totalni promašaj.

Sve se *Zork* igre odvijaju u *Grand Underground Empireu*, podzemnom kraljevstvu ispod mistične bijele kuće. Igru započinjete u gradiću *Port Fizzle*. Na snazi je policijski sat što ga je uveo Yannick, kojeg zovu i *Grand Inquisitor*. Yannick je iskompleksirani bijednik koji je u cijeloj zemlji zabranio uporabu magije zato što sam nije uspio ovladati tom vještinom. Zabranio je i pristup u *Great Underground Empire* i "totemizirao" sve moguće protivnike (totemizacija je postupak kojim čovjeka normalne veličine strpate u čeličnu kutiju veličine hokejskog paka). Vaša je zadaća zaustaviti tiraniju *Grand Inquisitora* i "osloboditi" sve totemizirane. Da biste to mogli učiniti, morate ući u *Great Underground Empire*, svladati putovanje kroz vrijeme, naučiti rabiti magiju i pronaći tri predmeta što ih je Yannick vrlo pažljivo skrio. Pošto je to prvo za jednog normalnog avantur-

ista, u pomoć vam pristiže *Dalbozz "petrolejko"* koji je bio je vrlo zločest te ga je Yannick zatvorio u petrolejsku svjetiljku koju morate pronaći već na početku igre (ovo shvatite vrlo ozbiljno jer u svijetu *Zorka* biti bez svjetiljke je čisto samoubojstvo).

*Dalbozz* vam je desna ruka, svojim mudrim savjetima pomoći će vam riješiti na prvi pogled nerješive probleme. Osim toga, dečko je jako zabavan. Pomoću određene magije moći ćete dijeliti misli s nabildanim *Brogmoidom*, letećim *Griffinom* i *Lucy Flathead*. Sva tri lika imaju različite fizičke karakteristike, što možete dobro iskoristiti. Čak se i perspektiva mijenja od lika do lika: ako zaigrate kao *Brogmoid*, koji je jako nizak, sve će vam izgledati užasno veliko. Putovanjem u prošlost posjetit ćete neke objekte iz samih početaka *Zorka*. Pošto su ondje

bili tekstualno opisani, autori su imali velikih problema prikazati ih grafički i pritom ne razočarati stare zorkovce koji su sami zamišljali izgled tih lokacija. Sudeći po dojmovima onih koji su igrali prvi *Zork*, Activision je napravio izvrstan posao. *Z-Vision*, inovacija uve-



Ovaj prekrasni krajolik je duboko pod zemljom, što se vidi i po plodovima na ovom drvetu, postali su ljubičasti od lošeg zraka, manjka svijetla i ljudske nebrige.

## Z-Vision

Ovo nisu statične slike – za novog *Zorka* je razvijen i novi grafički engine pod nazivom *Z-Vision* koji omogućuje pogled u svim smjerovima, ali samo na STATIČNIM SLIKAMA. Dakle, *Z-Vision* ne omogućuje slobodno kretanje naprijed-nazad kao FPS igre, već na statičnim slikama okrećete pogled kako želite, a kratka renderirana scena vas vodi između dvije lokacije. Sustav je vrlo sličan *QuickTimeu VR*, Appleovom multimedijalnom dodatku za pregledavanje panoramskih snimaka (*QuickTime VR* možete naći na prošlom *HackCD-u*).





# ZORK INQUISITOR

dena u *Zork Nemesis*, rabi se i u ovom nastavku. Inventar je značajno unaprijeđen, što je često bila velika zamjerka u *Zork Nemesisu*, i sada je mnogo intuitivniji - ne morate ga stalno otvarati na posebnom ekranu već jednostavno, kad želite rabiti neki predmet ili magiju, pokazivačem otidite u gornji lijevi kut ekrana (ili gornji desni za magiju) i otvorit će se mali toolbar s pripadajućim sadržajem. *Grand Inquisitor* se dosta oslanja na FMV sekvence, što ima svojih dobrih i loših strana. Osobno sam protivnik FMV-a jer se, igrajući takvu igru, osjećam kao gledatelj a ne aktivan lik u igri. Srećom, u *Grand Inquisitoru* se FMV vrlo dobro uklapa i glumci profesionalno obavljaju svoj posao, ne poput neke putujuće skupine cirkusana. Ipak se nadam da *Activision* ne kani nastaviti s tom praksom i u nekom budućem *Zorku*. Imam još jednu primjebu: svijet koji istražujete je vrlo mali. Iako su sve lokacije iznimno atraktivne, nema ih mnogo pa se igra može završiti za 15-ak sati, što je za današnje pojmove prekratko. Zagonetke su neujednačene težine, ili su prilično lagane ili toliko nelogične da vam nije jasno kako se netko toga uopće sjetio. Doduše, nelogičnost je osobina *Zorka*, totalno ludog i nerealnog svijeta, ali ne treba pretjerivati.

**Nazire li se tome kraj?**  
*Activision* je uspio

## Povijest je majka svih mudrosti

Povijest je majka svih mudrosti. Godine 1981. izašao je nastavak pod imenom *Zork*. Ubrzo su uslijedila još dva, *The Great Underground Empire* i *The Dungeon Master*. Godine 1987., kad su procesori bili u stanju progutati i nešto grafike, stigli su *Beyond Zork* i *Zork Zero*. Obje su igre imale grafičko sučelje, a *Zork Zero* je imao više zagonetki nego prva tri *Zorka* zajedno. 1993. je izašao čuveni *Return to Zork* - igra s vlastitim CD soundtrackom, živim glumcima i live-action videom. *Return to Zork* je ostao upamćen po čudnim likovima, bizarnim situacijama i odličnom humoru. Posljednji nastavak, *Zork Nemesis*, je izašao 1996. i donio je 2-Vision tehnologiju, čime je postignuta potpuna sloboda kretanja (360°) i igranje u prvom licu.

oživjeti stari duh *Zorka*, što će znati cijeniti ljubitelji prijašnjih nastavaka. Oni koji ne mare za tradiciju dobili su odličnu avanturu koja otvara novi, luckasti svijet i pruža dobru zabavu i smijeh. Ako je vjerovati glasinama, *Grand Inquisitor* je tek prvi naslov u novoj *Zork* trilogiji koja je u pripremi.

Jedna od lokacija iz prijašnjih *Zorkova* koju ćete moći posjetiti.



rizor uistinu zadivljuje, ali nemojte, kao ja, odmah pasti u jarak dubok stotinjak metara.

## Zork: Grand Inquisitor

Avantura

Proizvođač: Activision

Izdavač: Activision

• malo lokacija i likova  
• nepravilno razložene zagonetke  
• FMV

81

• povratak počecima *Zorka*  
• vrlo kvalitetna grafika  
• dobro riješeno korištenje inventara

U nastavku *Zork Nemesis* veliki napredak jer su atmosfera i humor u sada već legendarnom *Zork* stilu. Većina igara je mali svijet pa će pravi zaljubljenici vrlo brzo riješiti sve zagonetke. Pohvalno je što su autori napravili lokacije koje postoje još od tekućeg *Zorka*.

**Preporučena konfiguracija**  
• P133 • Win95  
• 16 Mb

**Platforme**  
☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

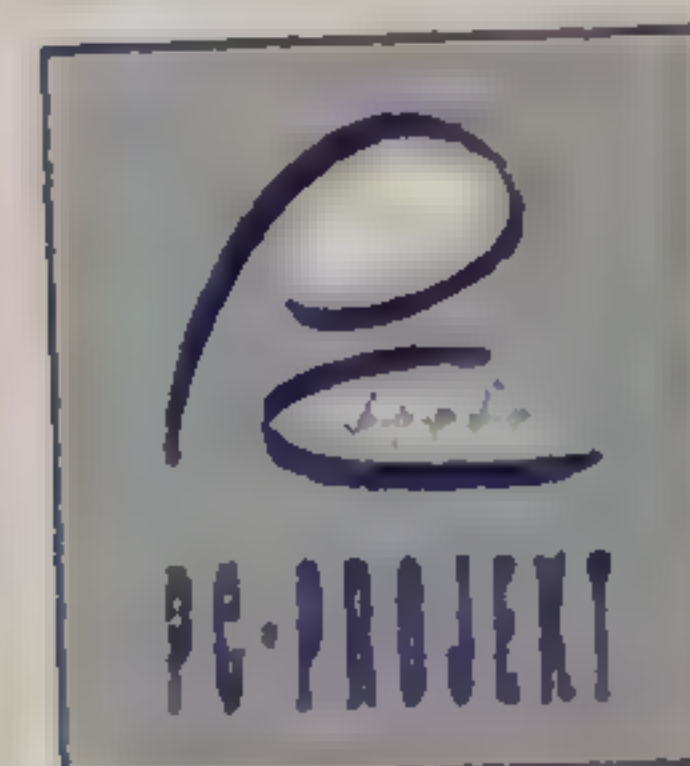
**3D ubrzanje**  
☐ 3Dx  
☐ PowerVR  
☐ Direct 3D

**Multiplayer**  
☐ Internet  
☐ LAN  
☐ Modem

## USUGRET BUDUĆNOSTI



ZA OSTVARENJE  
PRAVA NA  
KREDIT POTREBNA  
SU VAM DVA JAMCA  
I ISPUNJEN KREDITNI  
OBRAZAC, A OSTALO  
PREPUŠTITE NAMA:  
ŠALJEMO VAM  
PONUDU ZA  
INFORMATIČKU  
OPREMU KOJU  
NUDIMO.  
POMAŽEMO PRI  
ODABIRU  
OPTIMALNE  
KONFIGURACIJE  
I VAM KUPLJENU  
ROBU DOSTAVLJAMO  
NA VAŠU ADRESU U  
ROKU 48 SATI



Ivekovičeva 19  
10 000 Zagreb  
tel/fax: 01 / 23 01 661  
23 01 303  
21 75 96  
pc-projekt@zg.tel.hr  
www.pcprojekt.hr



10 000 ZAGREB, Kontakova 12  
Tel/fax: 01/213-578, tel: 01/211-322  
e-mail: er-teh@zg.tel.hr

## PC KONFIGURACIJA

Pentium Intel - 166 MHz MMX  
RAM - 16 Mb  
HDD Western Digital - 2.0 Gb  
Color mon. 14" ADI E30 digitalni  
Windows 95 OEM SR2

**MJESEČNA RATA:**  
**339 kn x 24**

## DOPLATA ZA MULTIMEDIJA KIT

• zvučna kartica 16 bit  
• CD ROM 24x  
• zvučnici 60W

**45 kn x 24**

**LASERSKI PISAČ:**  
**OKI 4w Plus - 600 dpi**

**345 kn x 6**

CIJENE SU MALOPRODAJNE  
MOGUĆNOST PLAĆANJA ČEKOVIMA U 13 RATA  
ILI POTROŠAČKI KREDIT NA 12, 18, 24 I 36 RATA




TEMA BROJA

# BATTLESPIRE

"Sjećam se priče o oslobođenju Battlespirea... Ispričao mi ju je sin starog Chimere prije mnogo, mnogo godina. Pričao mi je kako su legije daedričkog lorda Mehrunesa Dagona izdajom zruzele tvrđavu, kako je mladi heroj nepoznata podrijetla došao u Battlespire gladan slave želeći postati carski stražar, kako je dobio više nego se pogodio i kako je mislio da je to samo provjera njegovih sposobnosti, a čekao ga je pakao zahvaljujući izdajnicima legije i podlosti izdajnika Jagara Tharna. Bili su to crni dani..."



**"To je ono pravo!!!" – vikao je oduševljeno Dario Rakovac, istančano pero naše redakcije, držeći u rukama svježe napisanu recenziju igre Battlespire i nije nas prevario. Još jedan dragulj FRP igara zasjaio je punim sjajem. Ovo je još jedan dokaz da samo najbolji vladaju kompjuterskim svijetom igara. Stoga, prionite na igranje, Bethesedini majstori će vam pružiti sate i sate pravih užitaka.**



Ovdje počinje naša priča. U njoj, vi ste heroj o kojem starac priča i poslani ste na paralelni svijet postojanja, Battlespire, gdje ćete pokušati dokazati svoju vrijednost i steći pravo pristupa elitnoj postrojbici carske straže. Battlespireom upravlja skupina vrlo moćnih čarobnjaka između kojih se bira carski bojni čarobnjak. Pobjedite li Battlespire, postat ćete članom tamrijelske elite. Dok ste ondje, nikad se nećete umarati i nikad vam neće biti potreban san. Na Battlespireu vas očekuje sedam izazova što ih morate riješiti na putu do glavnog skupa. Budući fizički niste ondje, nećete moći poginuti i ništa vas neće moći ozlijediti. Ne uspijete li, bit ćete osramoćeni i vraćeni u Tamriel i ondje nastaviti živjeti životom običnog vojnika. No, stigavši do Battlespirea i našavši čarobnjaka od Vratnica prerezanog grla, shvaćate da je nešto pošlo po krivu. Isto tako, jasno vam je da se ne možete vratiti kući te da je jedini izlaz probiti se do skupa i vratiti se prolazom skrivenim negdje u Dagonovoj palači. Jedan pogled na mrtvog čarobnjaka i shvatit ćete da je smrt postala itekako mogućom i da je naoko zabavan izazov iznenada prerastao u borbu za opstanak. Većina je čarobnjaka preživjela, ali pod utjecajem su zla i borit će se protiv vas na svakom koraku. Polako, istražujući, shvaćate da je sve to djelo daedričkog princa koji je preuzeo kontrolu nad Battlespireom i naselio ga izopačenim podanicima. Ne preostaje vam drugo nego izboriti se za svoj položaj u novom svijetu u kojoj pravila ne postoje i kojoj se možete osloniti samo na svoju i svoju vjernu oštricu. Samo

krvlju umrljani, stići ćete do skupa i ondje se suočiti s *Mehrunesom Dagonom* *Uništiteljem*, novim vladarom Battlespirea.

### Povratak u Tamriel

Mistično carstvo Tamriela prvi smo puta upoznali kroz danas već legendarnu Arenu. Roleplayeri sa stažom se s nostalgijom sjećaju ove nikad nadmašene igre koja je u svijet kompjutorskog frpa unijela nešto što konkurenciji nikad nije uspjelo ponoviti. Arena nas je uvela u svijet koji je, kolikogod bio umjetan, bio i stvaran i u kom ste po prvi put imali osjećaj prostora, slobode i autonomnosti u svakom pogledu. Ograničenja nije bilo, način na koji ste ostvarivali zadane ciljeve ovisio je samo o vama, a ne o nekakvoj rutini čije ste praznine trebali popuniti. Kao prva u seriji igara pod zajedničkim nazivom The Elder Scrolls, Arena je nagovijestila svijetlu budućnost. Koju godinu kasnije, dobili smo nastavak, Daggerfall. Igru kojoj ni dandanas nema premca po obujmu i prostoru na kome se odvija. Preko tisuću gradova, mjesta i sela koja ste mogli posjetiti, stvarna populacija s kojom ste mogli komunicirati, dobivati informacije i poslove doimaju se gotovo nestvarnima. Ipak, Bethesda u programu ostvar-

iti taj svijet u malom koji je s vremenom ostvario prijetnju dvosjeklog mača jer, igra je bila toliko velika, nelinearna i konfuzna da ste, doslovce, mjesecima mogli igrati, a ne dotaknuti se glavne radnje. Razlog je to zbog kojeg su Daggerfall mnogi igrali, a rijetki završili. Razlog je to i zbog kojeg su Bethesda umovi došli do zaključka da bi možda trebalo okrenuti ploču. Tako je nastala nova serija igara, smještena u isti svijet, ali okupljena pod imenom Legends, čija je zadaća istražiti bogatu baštinu i otkriti najmračnije tajne Tamriela. Battlespire je prva u toj seriji igara i ako je suditi po prvim mačićima, ja ih u vodu ne bih bacio. Koncept prijašnjih igara je u potpunosti napušten pa se radnja ove igre drži predviđenog smjera i prilično je linearna. Čitava je mudrost u tomu da uspijete prebroditi sve izazove i vratiti se ponosno kući. Samim time, Battlespire se u potpunosti razlikuje od svoje polubraće, u njem ste totalno ograničeni i nema ni primisli o slobodi istraživanja na kakvu ste navikli u Elder Scrolls seriji. Od početka do kraja, jasno vam je kuda i kako se treba kretati te što vam je činiti. Neki su zbog toga prigovorili da Battlespire nije ništa drugo doli srednjovjekovni fpp hack and slash, ali nakon nekoliko sati igranja uvjerit ćete se da to jednos-

tavno nije točno. Naime, iako tu više nema brojnih gradova, cehova i trgovina u kojima možete kupovati, prodavati ili usavršavati znanja, sve to zajedno ne znači da je igra izgubila svoje frp značajke. Dapače, one su još i naglašenije – više je izražen pravednički, herojski osjećaj u igri, što je odavna bit svakog pravog roleplaya. Problem je jedino što će nekomu biti teško shvatiti da je riječ o samostalnom, različitom proizvodu bez obzira što se radnja odvija u istom svijetu u kojem ste igrali Daggerfall. No, vratimo se temi. U Battlespireu, više nećete moći stvari tovariti na konja i kola. Na vas će stati onoliko koliko možete nositi, što znači da više nema kalkuliranja s različitim vrijednim ili u posebnim situacijama korisnim predmetima. Morat ćete se odlučiti što ponijeti, a što ostaviti, što je itekako značajno za tijek igre. Inače, Battlespire je prepun smrtonosnih zamki i zagonetki koje ćete trebati riješiti na putu do konačnog obračuna. Mislite li da sam vam time otkrio toplu vodu, eto zašto sam to posebno istanuo. Bethesda tvrdi da se nijedna zagonetka ne mora riješiti da bi se igra uspješno završila, ali je to poželjno jer nosi odgovarajuću nagradu. Moram priznati da je ovo koristan izbor jer, da mi je netko dao kunu svaki puta kad u Daggerfallu

Dodging skill has increased...



Borba se odvija po klasičnom click and swing načelu.

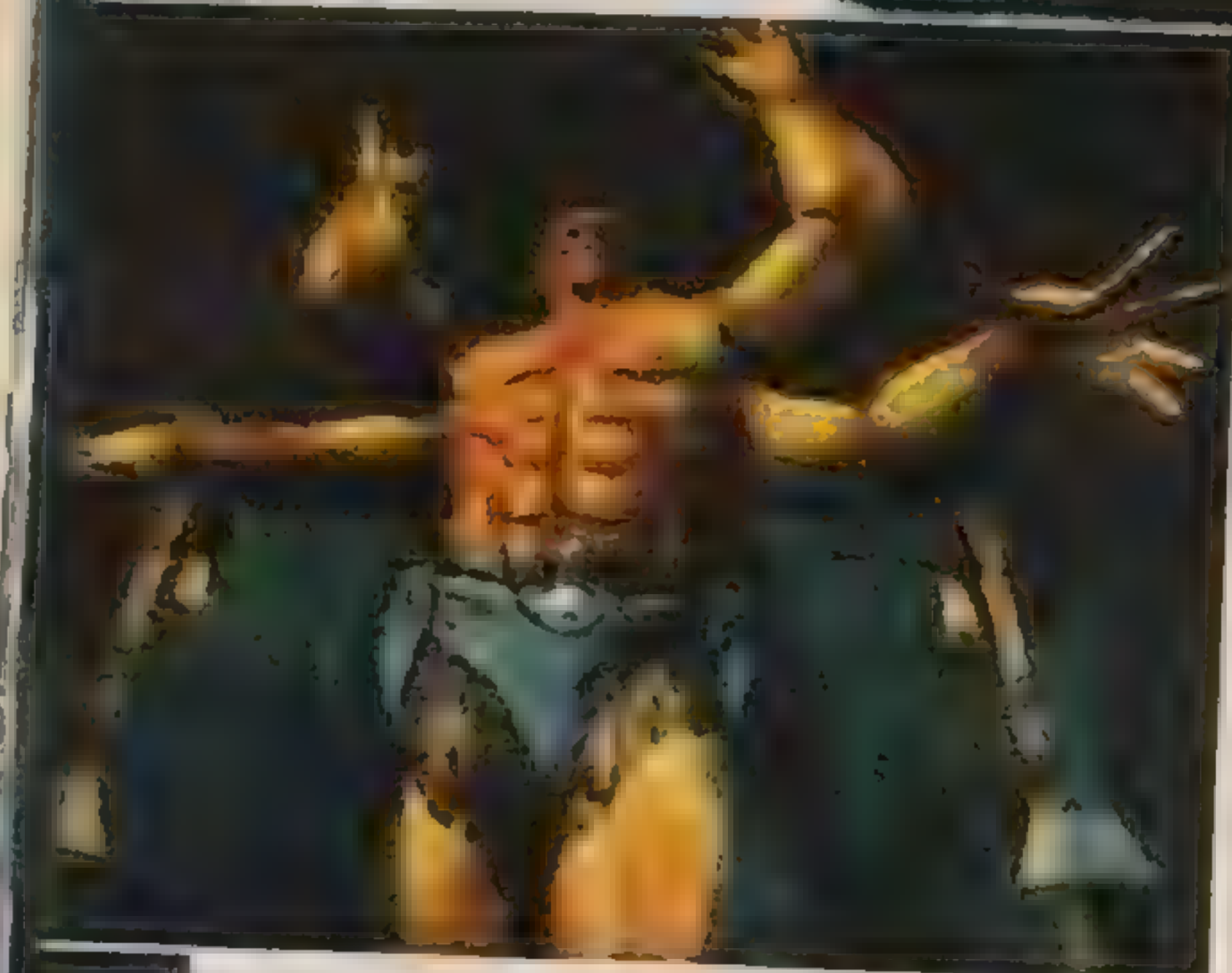
Dodging skill has increased...  
A great dog...







Nekoliko scena iz uobičajeno efektnih animacija.



nisam znao što bih i kad nisam mogao otvoriti neki trap door... Upravo zbog toga, igri se katkad dodjeljuje epitet obične 3D pucaljke, ali, ponavljam, to može tvrditi samo netko tko igru uopće nije igrao.

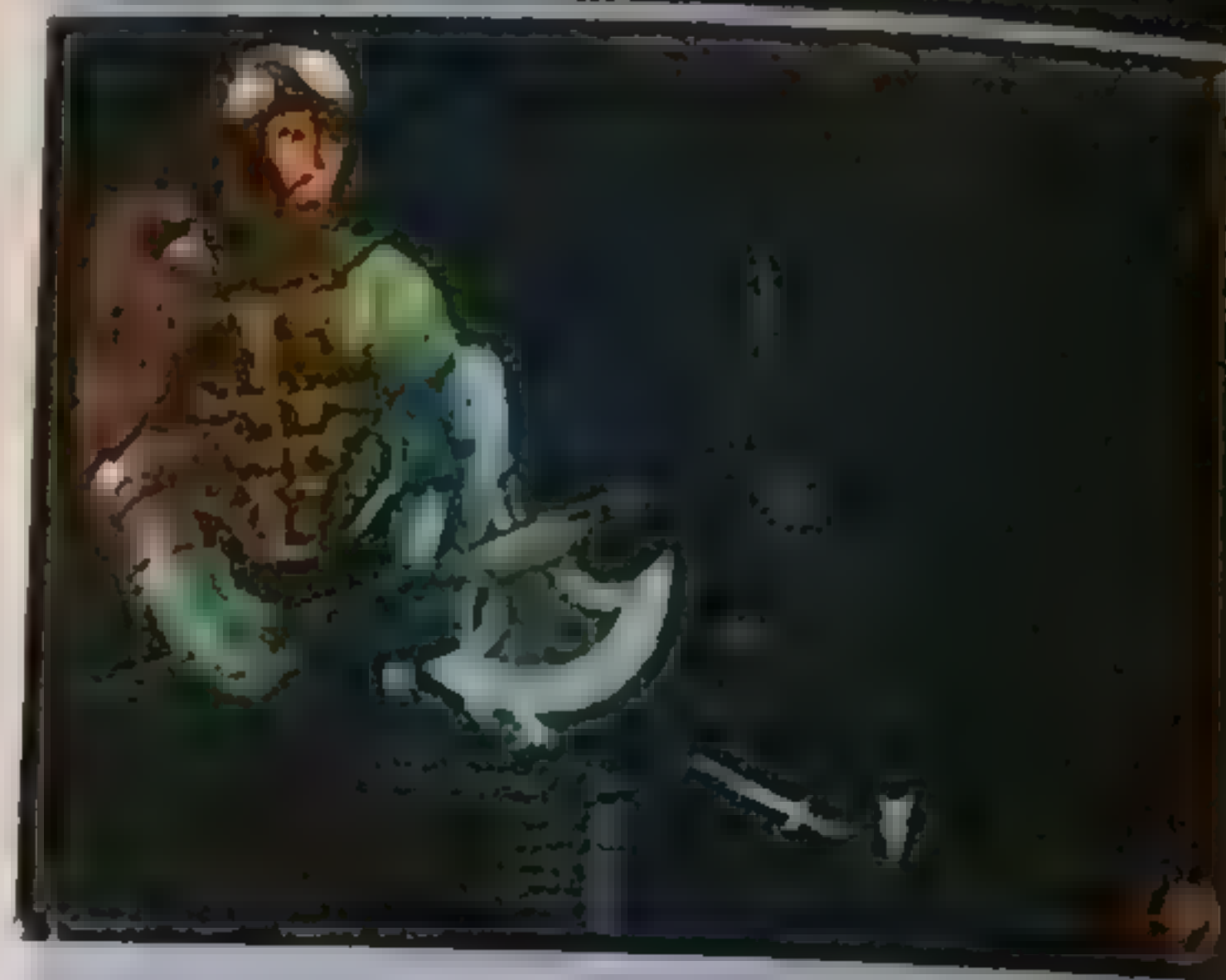
Komunikacija s likovima (čitaj, s neprijateljima) ima posebno mjesto u igri, možete pokušati razgovarati sa svima koji vam se na putu nađu. Neke ćete neprijatelje moći prevartiti i lakše ih ubiti dok ćete se nekih moći riješiti jedino diplomatski. Bit role-playa je i u komunikaciji s NPC-ima, pa tko kaže da ovo nije pravi frp? Borba je izvedena klasično. Stavite mač u ruku, naučite spell i desnim klikom miša udarite po zlu koje vas okružuje i napada. Sve u svemu, Battlespire koristi sve ono što je u Daggerfallu bilo dobro i donosi neke značajke koje ga čine igrivijim i pristupačnijim onima koji za jednu igru ipak ne mogu odvojiti nekoliko mjeseci svog života.

### Konačno multiplayer!

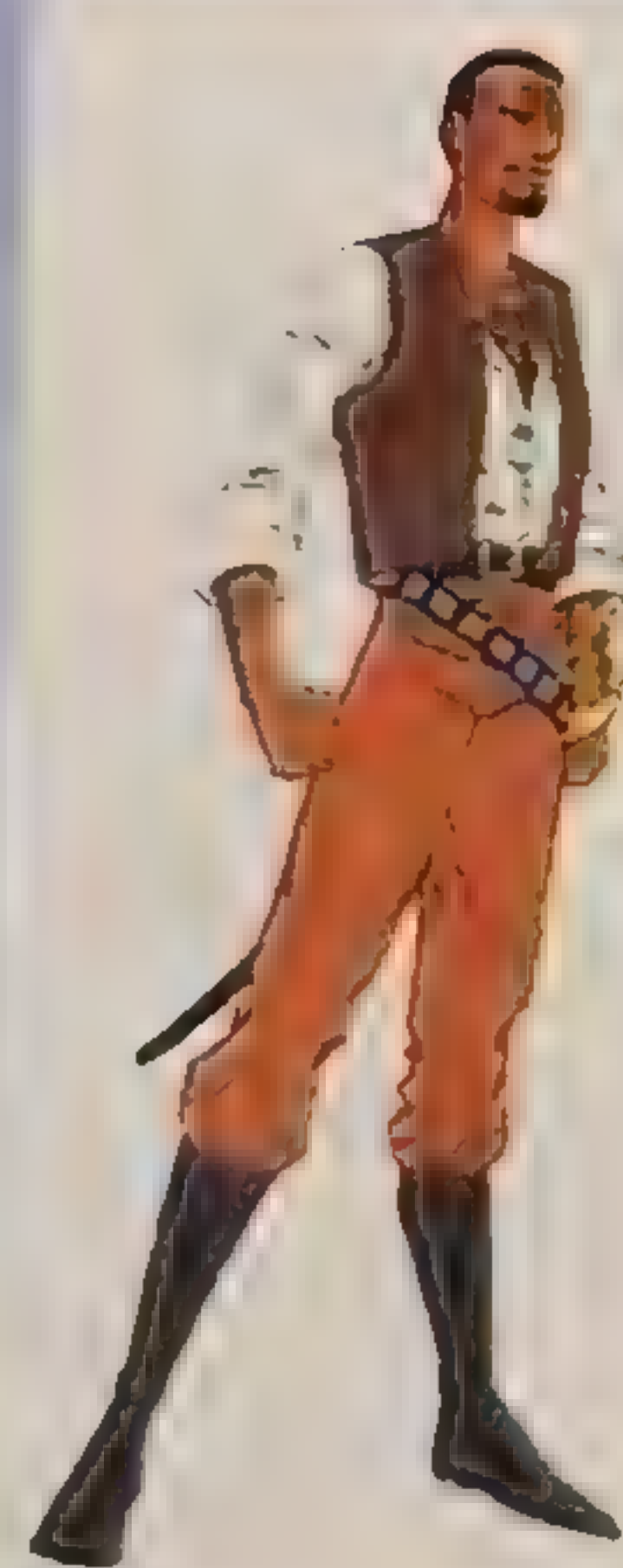
Jedna od stvari koju sam namjerno čuvao za kraj je multiplayer. Da, Bethesda se konačno odlučila na ovaj korak i napravila ga, očekivano, besprijekorno. Opcija za više igrača je prilično, ali se sve svode na klasični deathmatch, slaganje družine i igranja igre kooperativno ili pak na borbu nekoliko družina u stilu svi protiv svih. Igrati se možete preko lokalne mreže ili interneta, ali zasad ne postoji službeni Battlespire server. Od daljih tehničkih poboljšanja, najznačajnije je ono u visokoj rezoluciji. Već prekrasan okoliš, ovim je dobio onaj posljednji touch, Tamriel je dobio posve nov izgled i dimenziju. Posebice treba naglasiti dizajn nivoa koji više nisu

### Kreacija lika, 5+

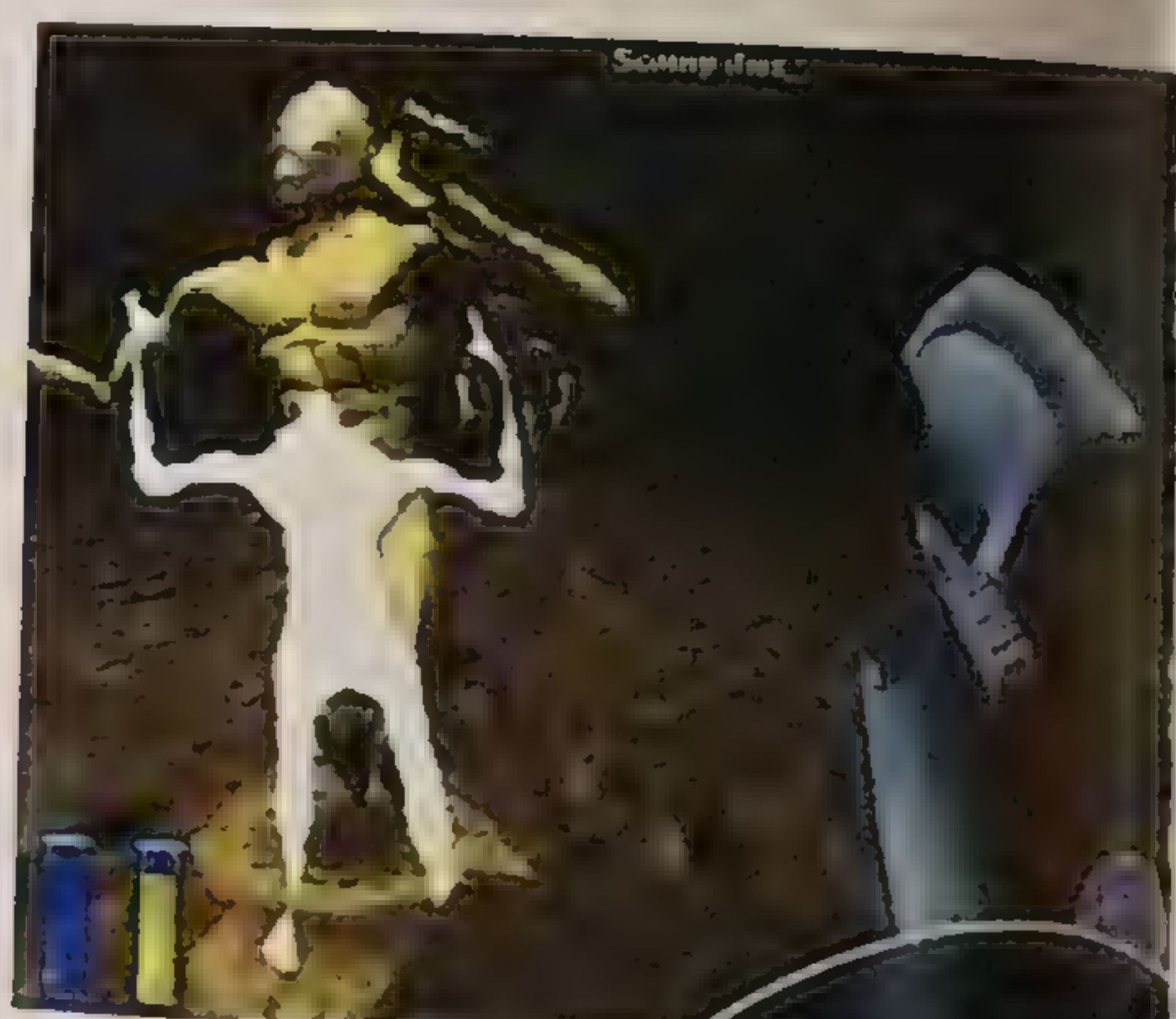
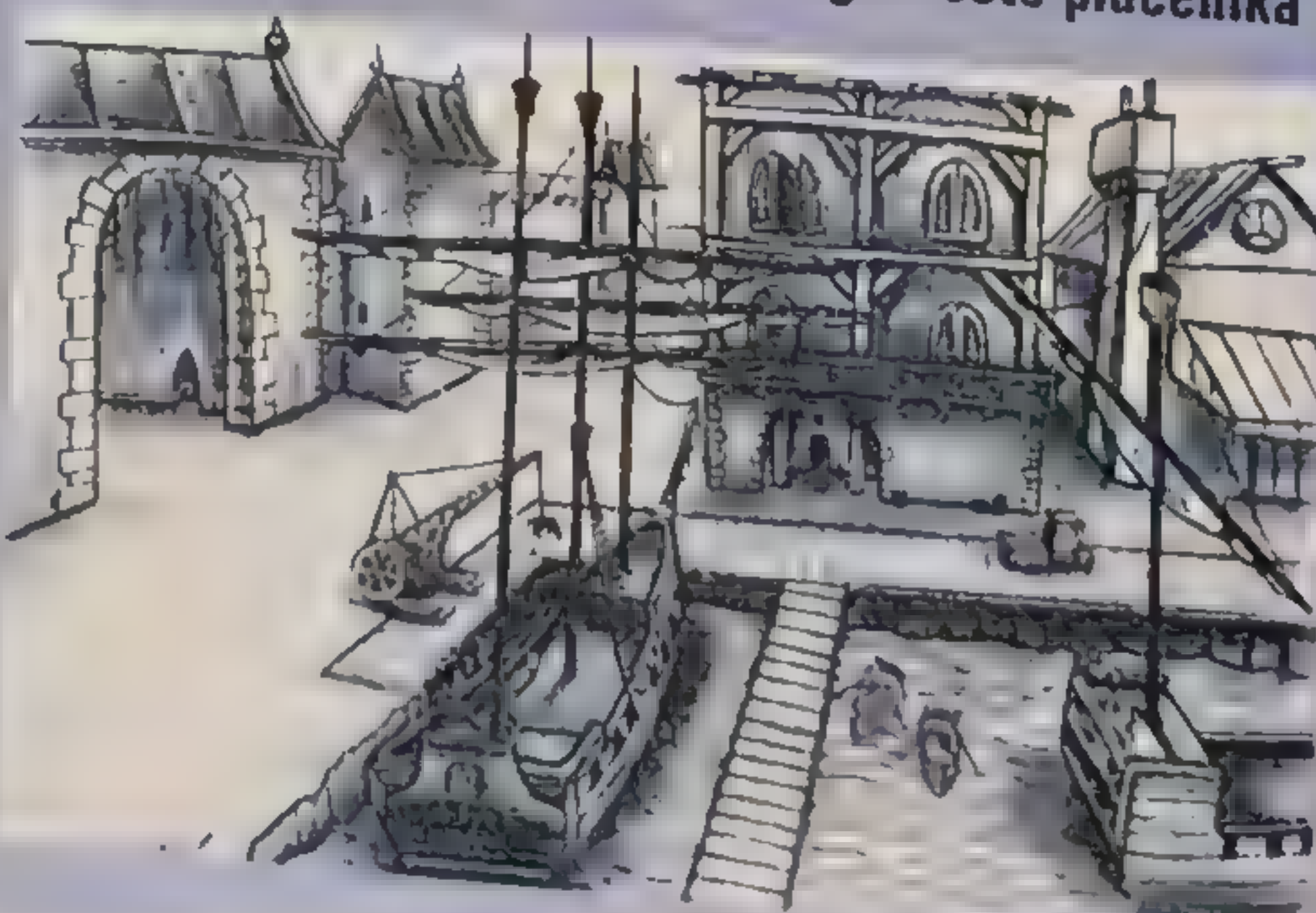
Battlespire rabi donekle izmijenjeni Daggerfallov sustav kreiranja likova i klasa. Svi oni koji su igrali Daggerfall znaju što to znači. Igrač ima mogućnost namještanja apsolutno svih parametara vezanih uz karakteristike i izgled lika te prednosti i ograničenja izabrane klase. Od oštine pogleda pa do otpornosti na otrove ili zabranjenih oružja, sve se daje prilagoditi osobnim željama igrača, čime je izbjegnuto nametanje određenog tipa heroja koji većini igrača ne odgovara (nalik Landsima 2). Naravno, za one koji se time ne žele zamarati, postoji uobičajeno velik broj rasa i klasa s kojima može igrati, tako da će svatko doći na svoje.



### The Elder Scrolls wil continue...



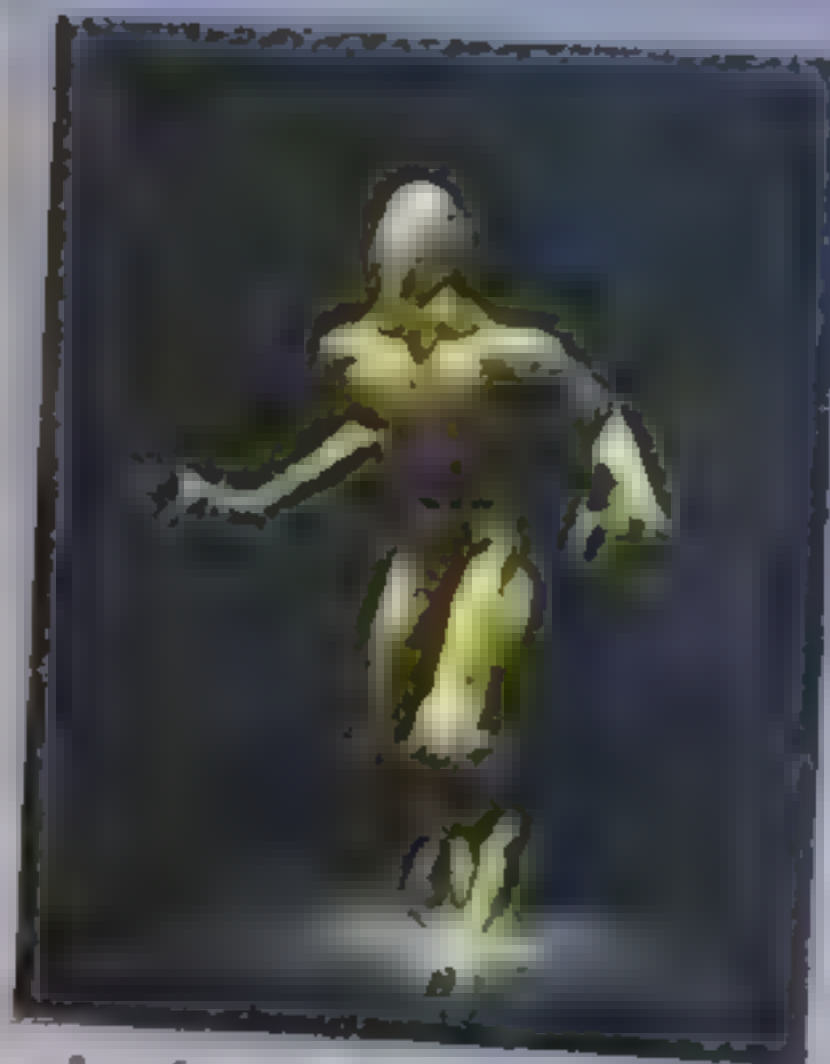
Iako Battlespire nije izravni sljedbenik fenomenalnog Daggerfalla, na sljedećem zapisu starih mudraca se uvelike radi. Treći dio ovog, možda, čak najboljeg frp serijala zvat će se Morrowind i to je zasad sve što je Bethesda voljna dati u javnost. Zna se da je razvojni rok Morrowinda dvije godine, da će se u njemu rabiti tehnička rješenja koja se na neki način testiraju kroz Battlespire i nadolazeći naslov, prvi u Adventures seriji, Redguard. U ovom slučaju bit će riječ o 3D avanturi s izometrijskim pogledom i dinamičnim kretanjem kamere tijekom akcije. Radnja će također biti smještena u Elder Scrolls svijet a igrat ćete plaćenika Cyrusa, rodnom iz provincije Redguard koji se vraća u domovinu i nalazi stvari drugačijima nego što su bile kada je otišao. Morrowind će, znači, biti svojevrsna mješavina first person frp igre i 3D avanture. Kako će to sve skupa izgledati, možemo samo nagađati, ali jedno je sigurno, Bethesda nas definitivno neće razočarati!



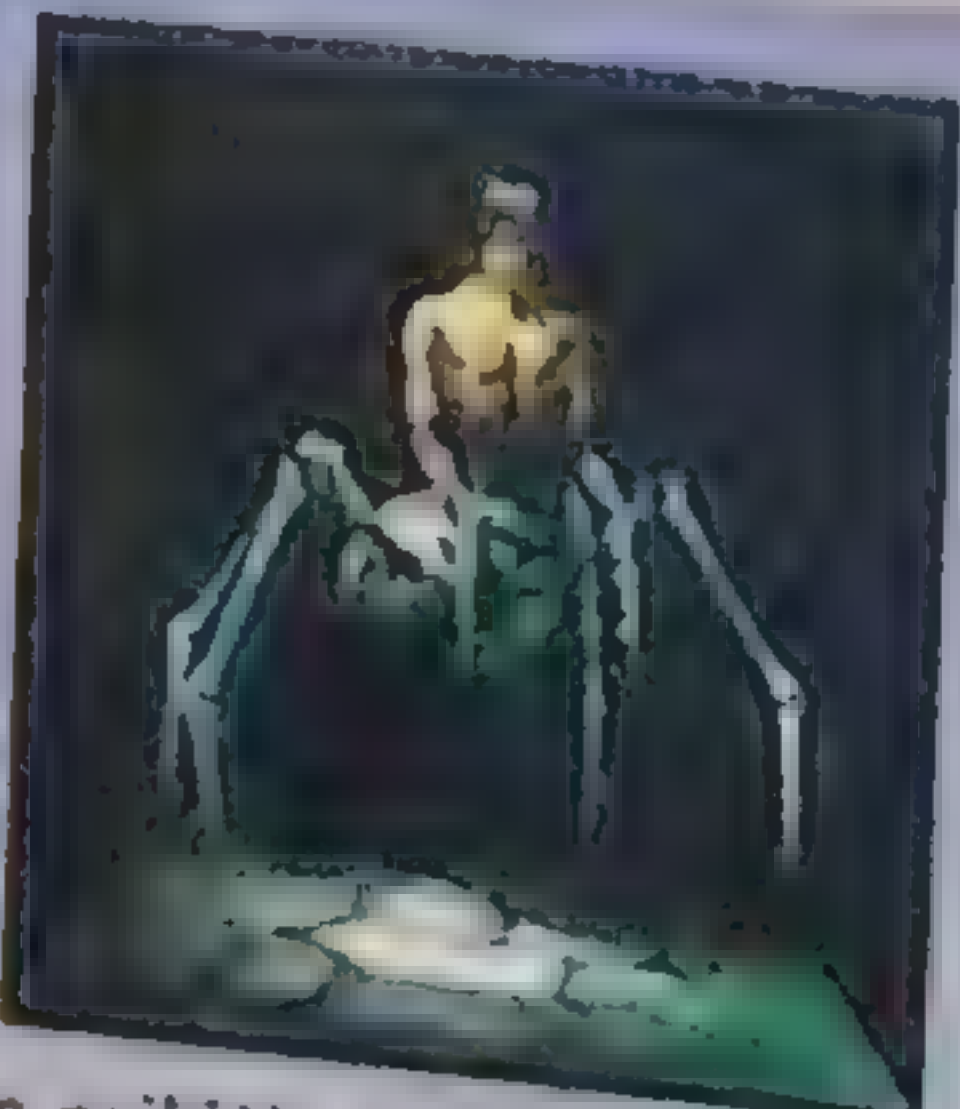
Jedan od pokušaja mirnog rješavanja problema i posljedice razgovora ugodnog



Ovi su impovi toliko glupi, ali ih je nemoguće dobiti na prijevaru. Razgovor je s njima besmislen i najbolje je rješenje oštrica mača.



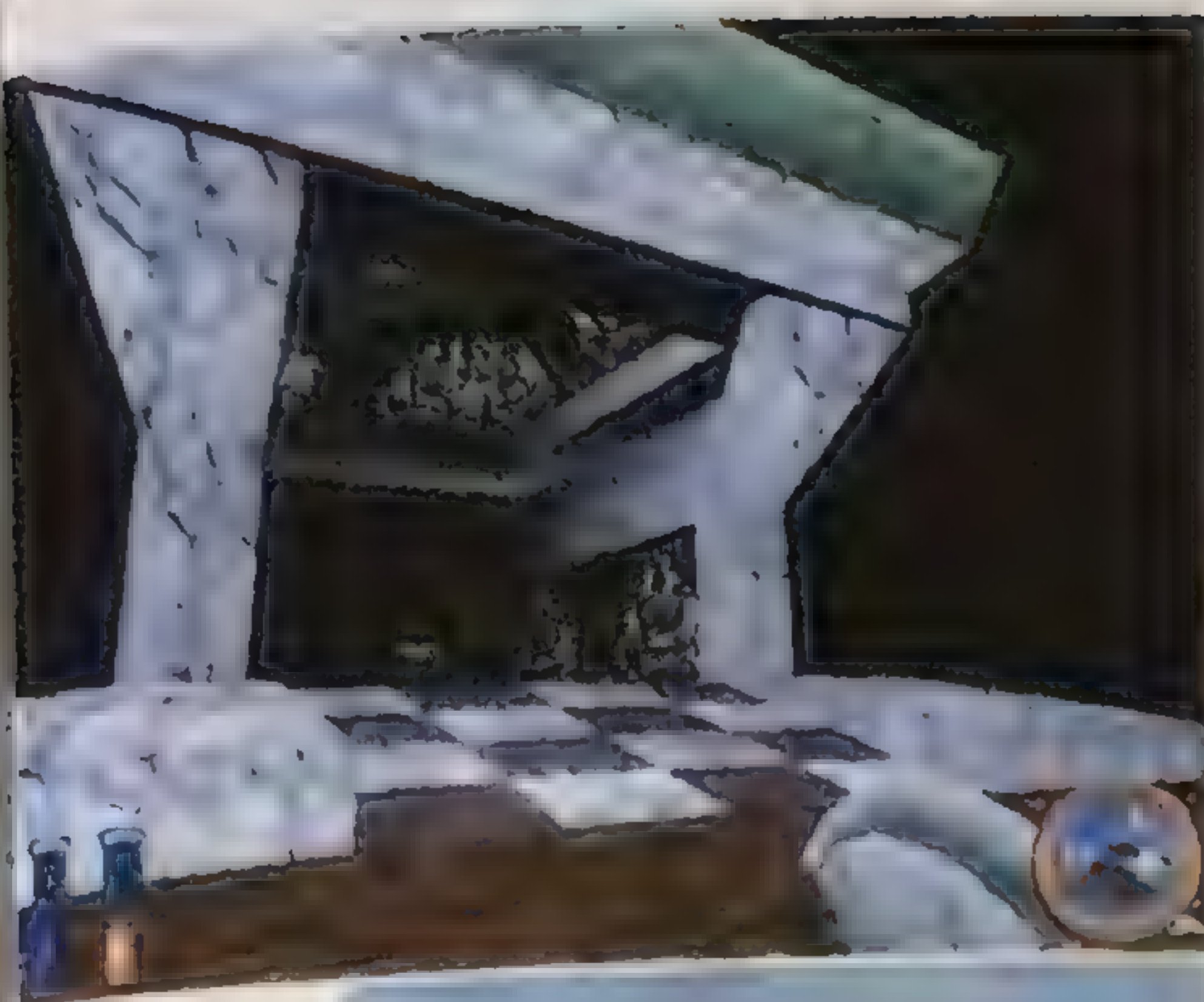
Ovi su protivnici izrazito psihički nestabilni, prestimulirani, napeti i uzbuđeni. Užasno je teško držati ih koncentriranim na jednu temu i komunikacija je s njima izrazito teška.



Uzavrelu krv ovih kreatura teško je kontrolirati, a njihov brz i vatren um lako je natjerati na jednostavne zamke.







Da ne biste pomislili da je Battlespire ograničen na podzemlje i zatvorene prostore, evo nekoliko slika prekrasnih lokacija koje u igri možete posjetiti. Ima tu starih kripti, vjetrenjača i mističnih gradića obavijenih maglom, gdje zlo vrebalo na svakom koraku

slučajno generirani nego su promišljeni i logično razvijeni, čime je znatno olakšano snalaženje u prostoru, što je u Daggerfallu bio čest problem. Igrati u tom virtualnom svijetu pravi je audio-vizualni užitek, a kažem li da je engine toliko brz da na mojoj konfiguraciji igra ponekad radi čak prebrzo, mislim da više nema sumnje u brzinu i točnost tvrdnje da je Daggerfall igra u niskoj rezoluciji samo zbog prevelikog kašnjenja. Igra nema podrške za aktualne 3D akceleratora, ali sumnjam da je to u nadolazećim naslovima. Sve u svemu, uz neke sitne zamjerke, Battlespire (još uvijek je u pitanju) od Bethesda su čarobnjaci napravili fenomenalan posao i dali nam potpuno novi pogled na



svijet kompjutorskog roleplayinga. Fenomenalna grafika, izvrsni efekti i uobičajeno intrigantna i doradana priča jamac su kvalitete kakvu tek očekujemo u nadolazećem Morrowindu, službenom nastavku serije The Elder Scrolls kojeg nakon ovog možemo samo strpljivo čekati!

Na raspolaganju vam je ponovno i Spellmaker kojim ćete svaku čaroliju, iako nešto jednostavnije, moći prilagoditi svojim potrebama.



Arhitektura i dizajn nivoa napredovali su strahovito. Pogledajte samo ove slike.

## Battlespire

FRP

Proizvođač Bethesda Softworks

Izdavač Bethesda Softworks

- nema 3D podrške
- DOS podrška
- nema ograničenja brzine izvođenja

95

- znatno poboljšana grafika
- izvrsni multiplayer
- najbolja kreacija likova uopće

Battlespire je još jedan dokaz da Bethesda nikad nije niti će skoro prestati vladati kompjutorskom frp scenom. Nakon ovoga, preostaje nam jedino brojati dane do izlaska Morrowinda!



### Preporučena konfiguracija

- P133
- Win95
- 16 Mb

### Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

### 3D ubrzanje

- ☐ 3Dx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

### Multiplayer

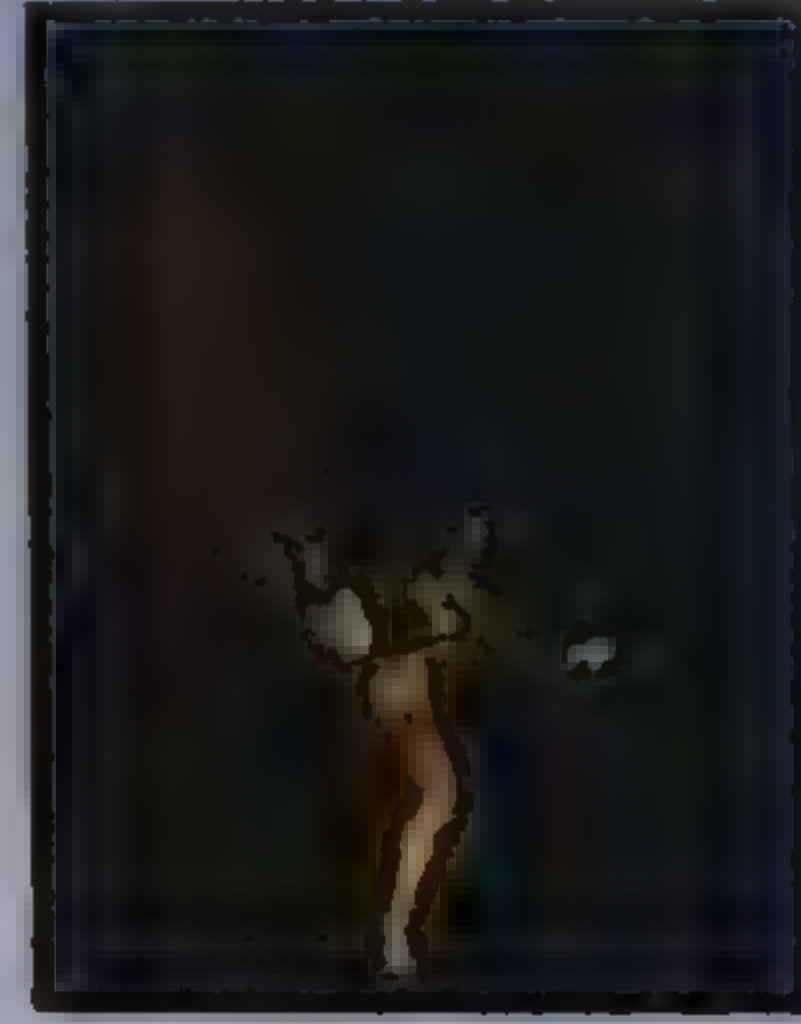
- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☒ Modem



Odani, nemaštoviti grubijani prosječne ili ispodprosječne inteligencije. Lakovjerni su i simpatični u specifičnom, bestijalnom smislu. Lako ih je zbuniti i smaknuti u trenutku nepažnje.



Ove su mračne zavodnice osobni tjelohranitelji samog princa Tame. Superiornije su od vas i svjesne su toga. Šteta što se borite na suprotnim stranama.



Karta je znatno preglednija nego u Daggerfallu.

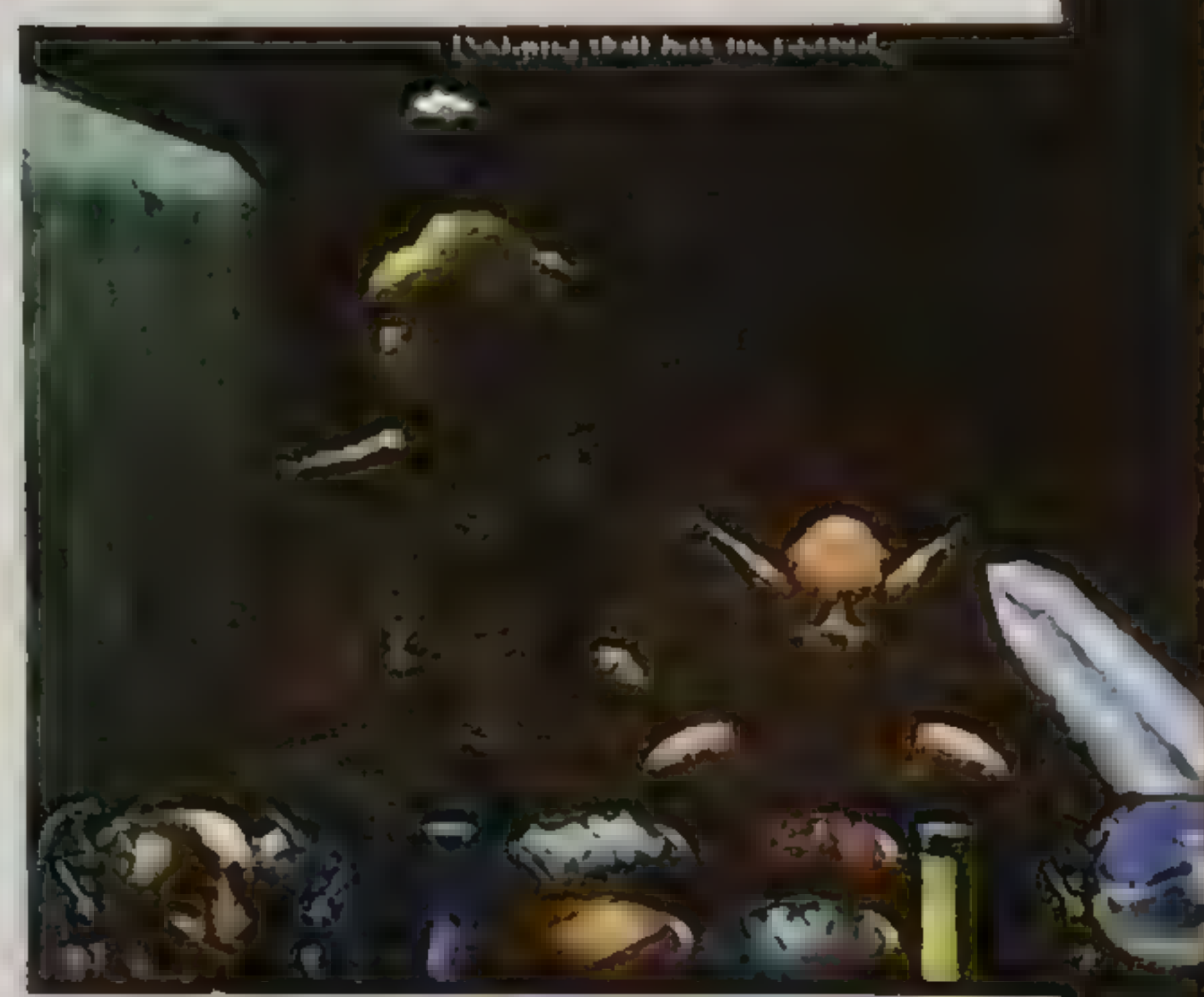
## ALTERNATIVNO

### DAGGERFALL

Svojevrzni, iako ne izravni, prethodnik Battlespirea. Još uvijek najveća i svakako najbolja kompjuterska frp igra svih vremena koja u potpunosti simulira srednjovjekovni svijet u kojem je igrač tek još jedan od podanika, a ne bog i batina od kog svi bježe. Ako se smatrate roleplayerom a još niste odigrali ovu "igru", uzmite mjesec dana godišnjeg i kupite Daggerfall.

### LANDS OF LORE

Ako vam više odgovara tzv. role-play za mase, koji vas neće opteretiti detaljnim kreacijama lika i klase, ovo je igra za vas. Bogata priča i vrhunska predodžba, poslovična za Westwood, jamstvo su mnogih neprospavanih noći. Više ćete informacija pronaći u prosinačkom broju Hackra, gdje je ovo remek-djelo temeljito opisano.

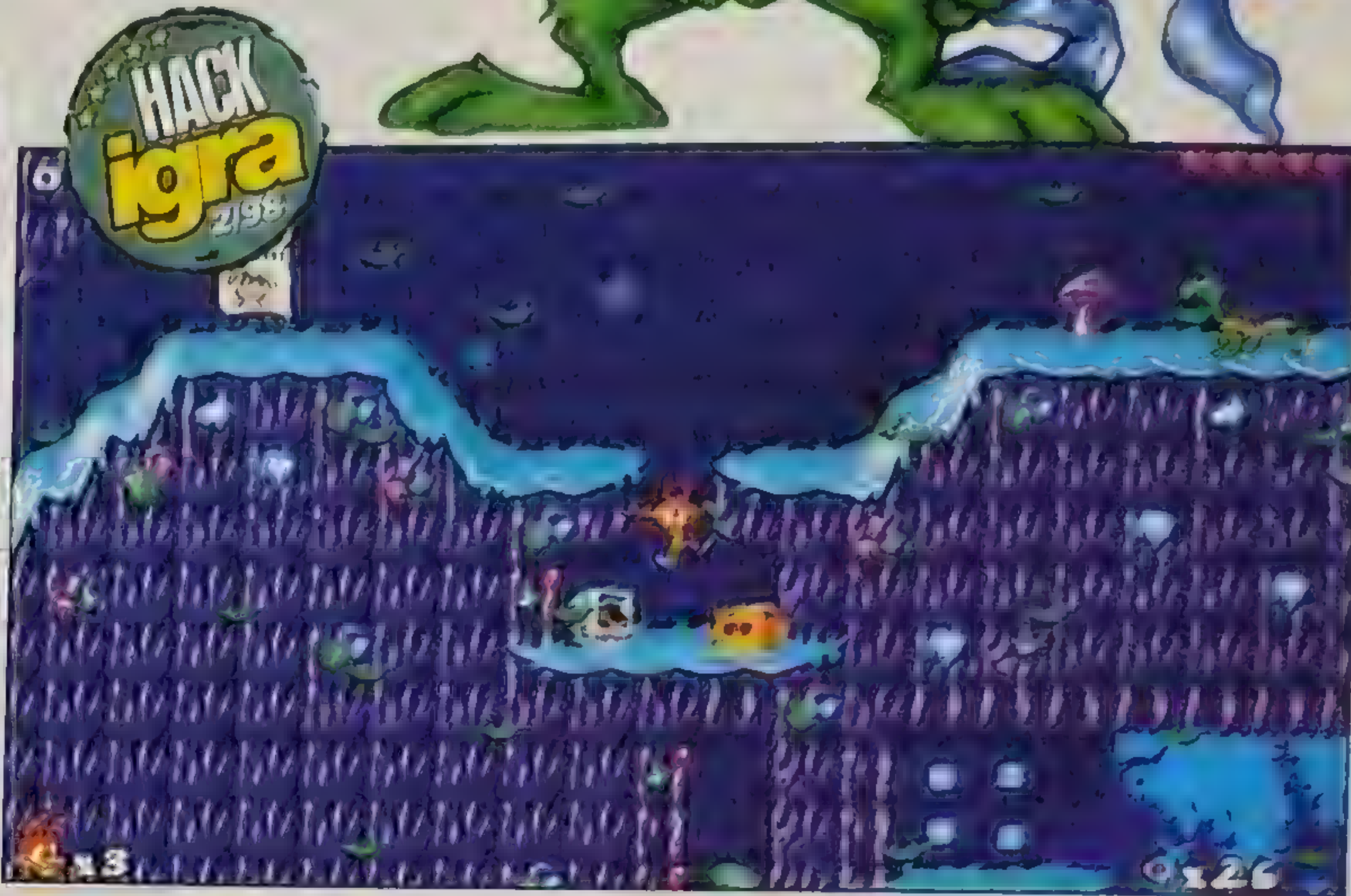
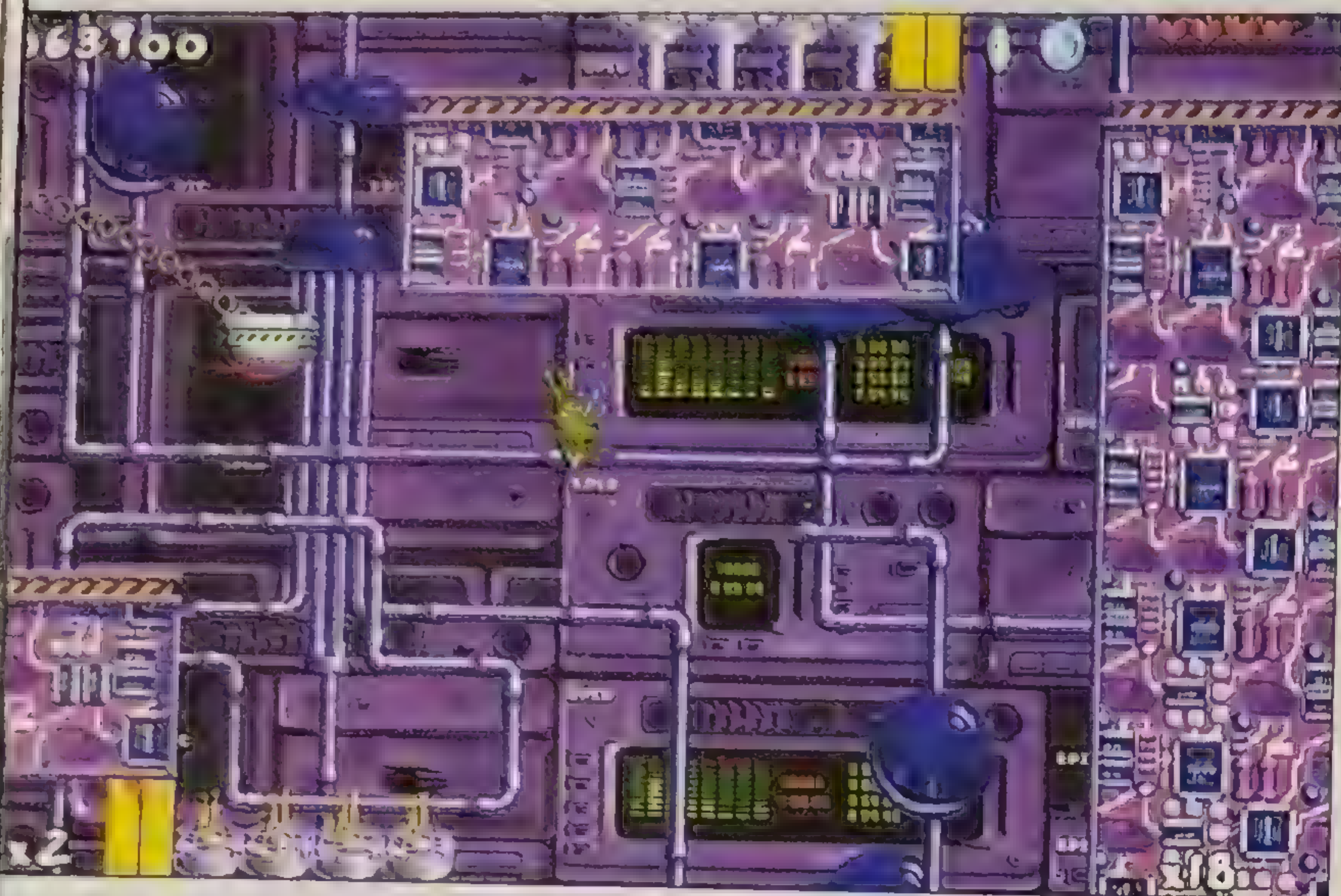


Likovi su u Battlespireu još uvijek u obliku spriteova. Neki kažu da je ta tehnologija pretpotopna, ali u Bethesda tvrde da se tako ostvaruju najdetaljniji likovi.



# Jazz Jackrabbit 2

Ako niste novopečeni igrač, zacijelo ste, kao i Igor-zecoljubac-Duić (zec, gadiš mi se), već upoznali ovu brojnu zečju obitelj. Ovaj zeko-peko je prije nekoliko godina svim nevjernim Tomama uspio dokazati da su platformske arkadice moguće i na PC-u. Stoga, nemojte propustiti novo ruho Jazz Jackrabbita jer riječ je o vrhunskom Epicovom dostignuću u arkadnim igrama.



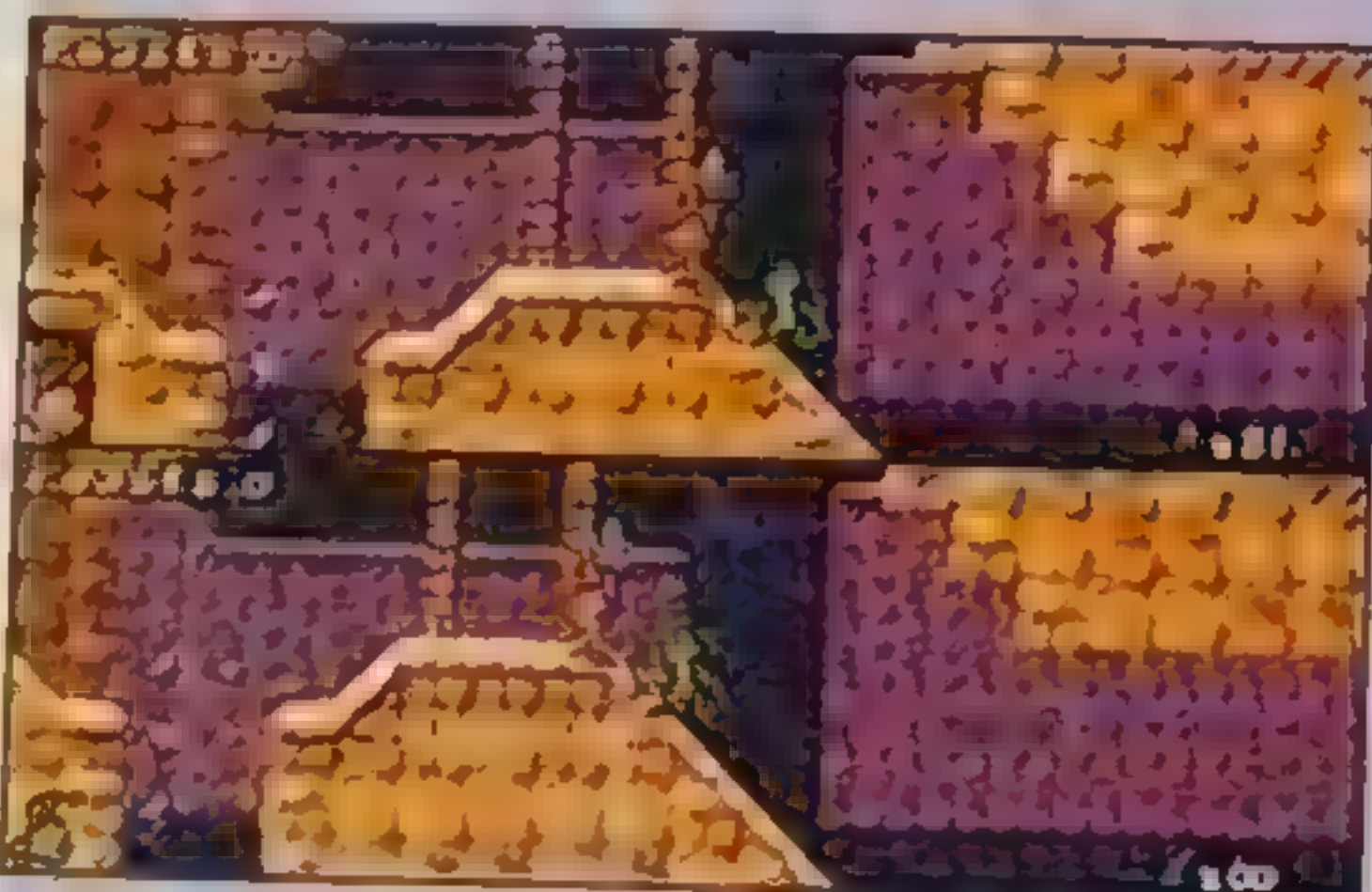
Jazz inside your computer.

Kao poznati ljubitelj spomenutog zeca, s veseljem prihvatih izazov recenziranja novog Zeke Jackrabbita. Oh, evo i uvodne animacije. No, no, ne očekujte previše, crtana je. Kad se igra konačno učitala, dodoh na *New game* i - opa! Pa ovdje postoji i *Party mode* s četirima opcijama. Pa zar je to moguće s jednim likom? Možda su u igri dva Jazza u različitim bojama? Prevarili ste se: u *Jazz Jackrabbitu 2* na raspolaganju vam je dodatni junak: *Spaz*! Budući nemam nikoga uza se, izlazim iz *Party mode*, odabirem svog junaka i vidim četiri misije ukratko opisane u okviru. Bit same igre je ostala ista, ali kao što rekoh, ona je u novome ruhu, što možete vidjeti i na slikama. Dakle, igrate kao i prije, skačete, pucate, kupite streljivo, oružje, bodove i energiju prolazeći nivoe. Tehničke karakteristike nije potrebno isticati,

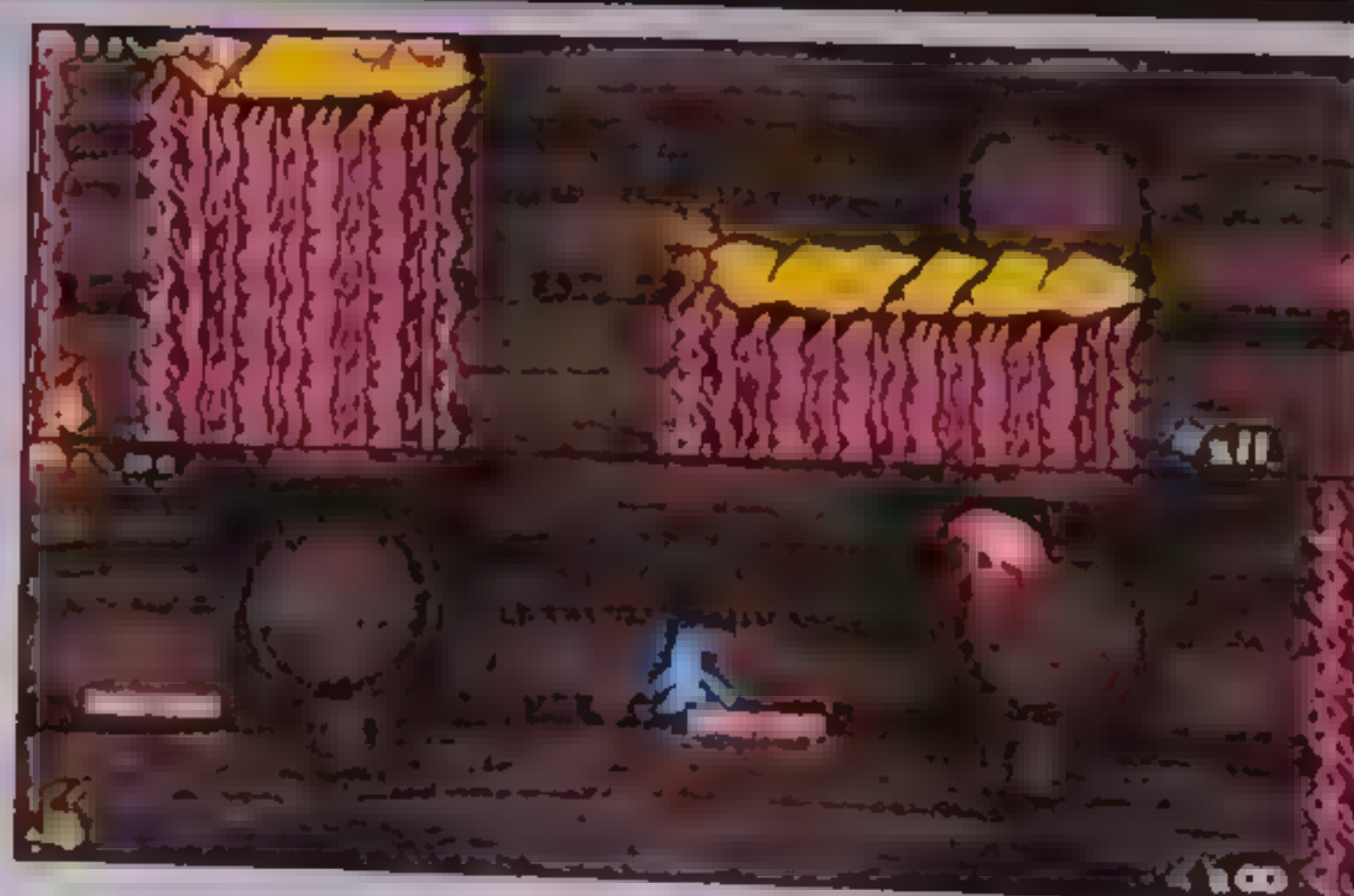
igra će se odlično vrtjeti na svakom prosječnom stroju ovoga doba. Maksimalno renderirana grafika,

## Partymode

Za razliku od svojih prethodnika, Jazz Jackrabbit 2 donosi zabavu u paru ili "party mode". U izborniku vam je



nik dodao: "Kome se žuri nek' ide polako" te *Treasure Hunt* (sve je lako kad imaš love). Igra se po starom načelu horizontalnog dijeljenja ekrana. Zabavi nikad kraja pa tko voli, nek' izvoli.



ponuđen *Cooperate* (čitaj: zajedno smo jači), *Battle* (ili *killing me softly*), *Race* (na što bi ured-



## Zanimljivost

Koliko je ova igra detaljna, zaključite sami iz sljedećeg primjera. Naime, pred kraj treće misije "stiglo je proljeće"! A proljeće donosi vjetrovito vrijeme. Vjetar puše u valovima, a kada vas on zahvati jednostavno gubite kontrolu, nosi vas. Sve je popraćeno zvucima zavijanja, šumovima i otpadanjem lišća. Zanimljivo, kaj ne?

## ALTERNATIVNO

### AGENT ARMSTRONG

Zanimljiva i zabavna Virginova arkadica koja zbog isfuranosti teme nije ispunila uvjete za Hack igru (Hacker br.32).

### CAPTAIN CLAW

Vjerojatno najbolja platformska arkada (nakon Jazza), gusarske tematike. Njen demo možete pronaći na prvom Hack CD-u.



Dodaci se nalaze posvuda, razbacani, neki donose bodove, neki oružja, a posebnu pozornost posvetite mrkvama: donose srca - energiju.

## Jazz Jackrabbit 2

Proizvođač Epic Megagames

Izdavač -

Arkada

- mali likovi
- sve malo prebrzo

90

maksimalno renderirana grafika • party mode •

JazzJack Rabbit 2 definitivno predstavlja najkvalitetniju igru uz Captain Claw tog žanra, te beskompromisno zaslužuje da bude Hack igra

Preporučena konfiguracija

- P166MMX
- 16 Mb

Platforme

- ☒ PC
- ☐ PSX
- ☐ N64

3D ubrzanje

- ☐ 3Dfx
- ☐ PowerVR
- ☐ Direct 3D

Multiplayer

- ☐ Internet
- ☐ LAN
- ☐ Modem





# Incubation

## Battle Isle Phase Four

Sve dok se nije pojavio Command&Conquer, strategije igrane na poteze (turn based) bile su "zakon" ljubiteljima dotičnog žanra. Real time strategija C&C je postala vrlo popularna i dotadašnje turn based igre bacila u zaborav. Osim nekoliko dobrih pokušaja, nijedna nije uspjela postići slavu i popularnost svojih real time takmaca koji su ubrzo preplavili tržište. Tvrtka Blue Byte svojom novom igrom Incubation nudi vrlo zanimljiv pristup već pomalo zaboravljenim "šah" strategijama, a Luka Mihaljević pokušava prosuditi da li se isplatilo oživjeti koncept čije vrijeme je prošlo.



Možda jesam gluh i senilan, ali oči me još uvijek dobro služe.

U ne tako bliskoj budućnosti, na koloniziranom planetu Scayra živjela su čudna bića Scay'Ger. Pošto kolonisti nisu baš bili druželjubivi, odlučili su ih izolirati i odvojiti od ostalog svijeta posebnim štitom. Ta idilična atmosfera, kad su ljudi bili sretni, a zvijeri i nije nitko pitao za mišljenje, trajala je sve dok se, jednog dana, štit nije odlučio povući u mirovinu. U dodiru s opakim ljudskim virusima, Scay'Ger su mutirali u krvoločne zvijeri koje su odlučile istrijebiti ljudski rod (tko im može zamjeriti). Vi ste u ulozi vode svemirskih marinaca čija je zadaća spriječiti njihove nehumane nakane i pomoći pri evakuaciji ostalim kolonistima.

### Truč, truč

Igru možete igrati u tri moda: Campaign, Instant Action i Multiplayer. Izaberete li Campaign mod, vodit ćete tri do šest marinaca kroz dvadesetak misija linearno povezanih. Uglavnom su ne baš zanimljive, ali su neke i vrlo zanimljive; bilo kakvo strategijsko planiranje, ovdje će biti čisto gubljenje vremena, što je itekakav nedostatak jedne strategije. Ovaj će vam mod nekako ispraviti Instant

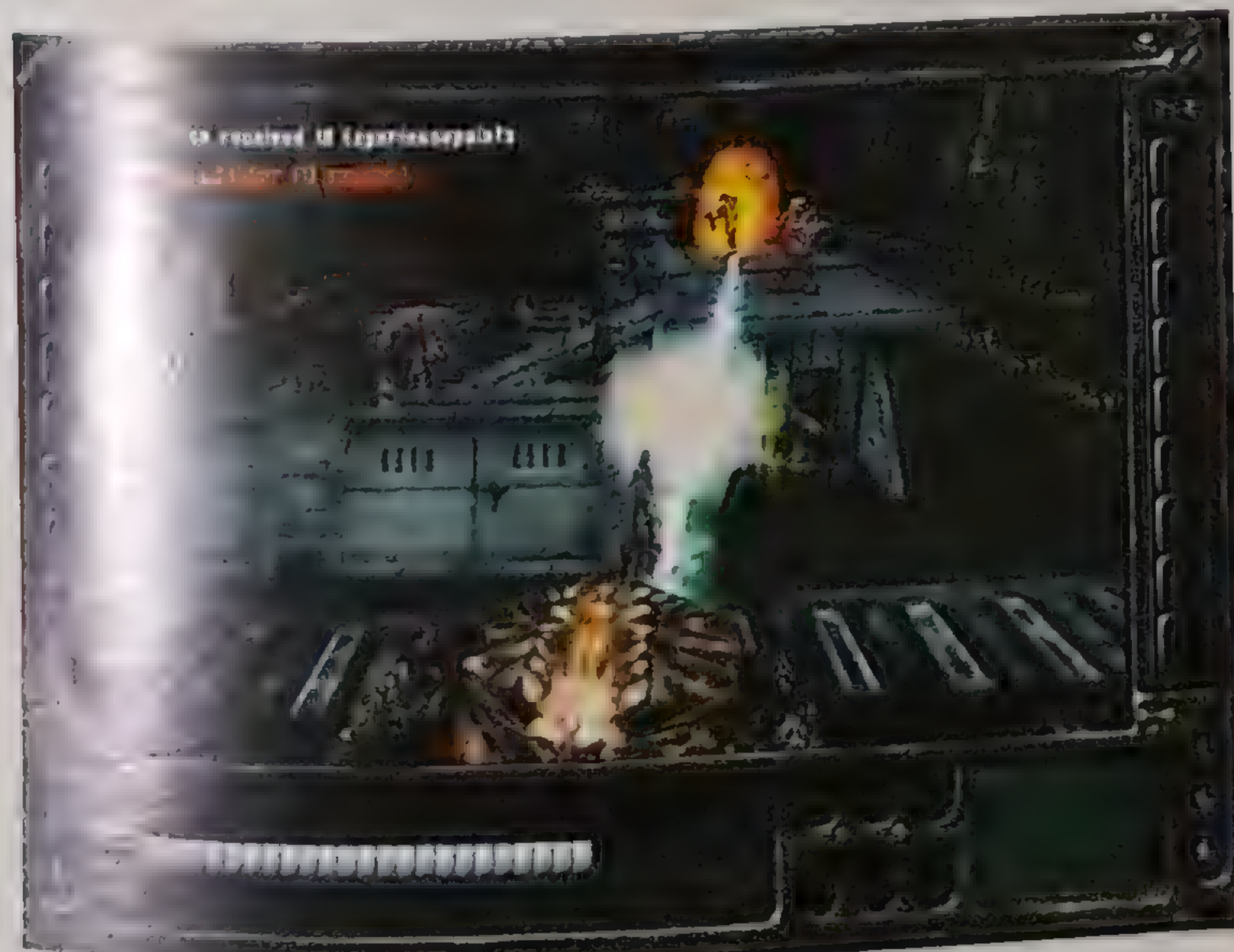
Action mod, gdje ćete za određenu svotu novca opremiti ekipu i uputiti se na jednu od pet ponuđenih karti po kojima možete žariti i paliti. Instant action je puno zanimljiviji i dinamičniji, ali bi broj ponuđenih nivoa trebao biti veći. Ako u Instant action modu izaberete više od jednog igrača, automatski ćete se naći u multiplayer modu gdje će na jednom računalu moći igrati više igrača. Ovdje je čak moguće izabrati i PBM (Play-By-Mail) opciju, što je vrlo korisno ako prijatelj ne može kod vas provoditi dane i noći. Oprema i oružje dostupno vam za prolazak kroz pakao koji će vam prirediti desetak mutiranih Scay'Gera prilično je impresivno. Od opreme možete nabaviti različite skenere, nišansku napravu, tablete za stimuliranje (droga me je zela), jet pack za letenje, oklope različite kvalitete, mine i još koju korisnu sitnicu. Svako od trinaest oružja razlikuje se preciznošću, dometom i količinom streljiva. U početku će vam biti dostupna samo lošija oružja, ali ćete poslije, kako vaše jedinice budu stjecale iskustvo, moći rabiti i sva naprednija. Neka oružja imaju dva moda, gdje možete birati želite li gadati istodobno

više protivnika ili svu vatrenu snagu iskoristiti na jednu metu. Želite li "osjetiti" pravi multiplayer (krije se pod nazivom network), postoji mogućnost igranja preko Interneta, lokalne mreže ili izravnog povezivanja modemom. Multiplayer je uistinu najbolji dio ove igre jer vas ne ograničava lošim misijama ni neintelligentnim protivnicima (hm, o ovom bi se moglo raspravljati), a ekipu slažete i opremate prema svojim financijskim mogućnostima, kako se dogovorite s protivnikom. Pošto je Incubation turn based strategija, za igranje preko Interneta ne treba vam posebno brza veza jer je znatno manji prijenos podataka nego u real time strategijama. Incubation podržava 3Dfx ubrzivače, ali je grafika i bez njih fenomenalna. Preglednost je potpuna jer svakog svog vojnika možete zumirati kamerom iz različitih kutova, gledati ono što oni vide pa čak promatrati situaciju iz Scay'Gerove perspektive. Efekti u borbi su animirani i prilično krvavi, što će razveseliti sve ljubitelje pravog klanja.

U odnosu na dosadašnje turn based strategije, Incubation ima zacijelo najbolju grafiku i vrlo dobar zvuk koji atmosferu čini napetijom. Blue Byte je napravio izvrsnu strategiju i uskrsnuo igranje na poteze, stoga, iako ima nekoliko početničkih propusta, zaslužuje svaku pohvalu za ideju i izvedbu.

### Ako ne ide milom...

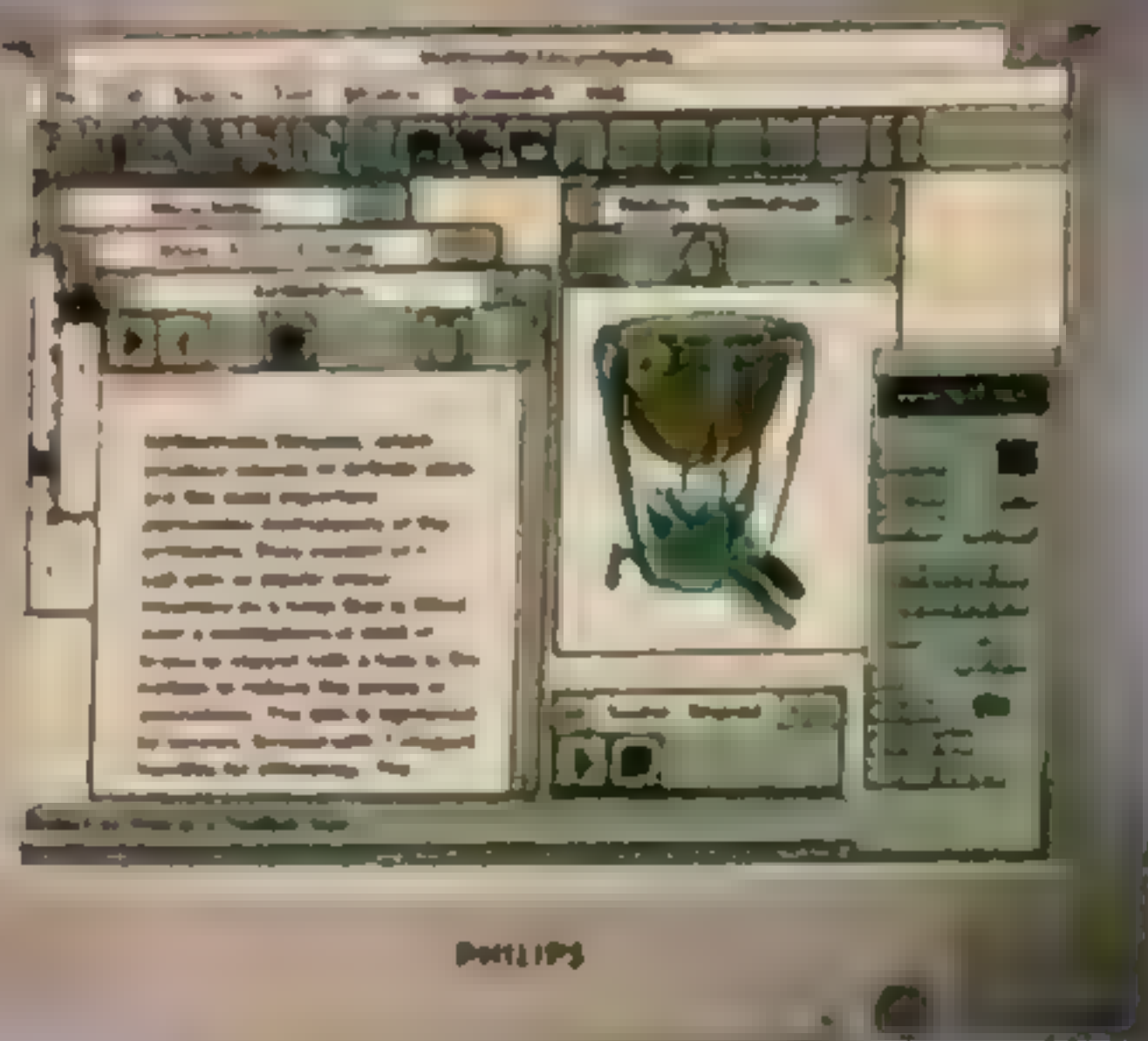
Ugledate li ovako ružnu zvijer, zamolite je neka se makne. Ako to ne učini, pokažite joj da ste mislili ozbiljno.



Uvijek su mi govorili da ražanj treba raditi pravim alatom.

Incubation		Turn-based strategija	
Proizvođač Blue Byte	Izdavač Blue Byte	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>neinteligentni protivnici</li> <li>linearnost misija</li> <li>manji problemi kod upravljanja jedinicama</li> </ul> </div> <div style="font-size: 2em; font-weight: bold; border: 2px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center;">84</div> <div> <ul style="list-style-type: none"> <li>odlična grafika</li> <li>interface</li> <li>izbor oružja i opreme</li> <li>multiplayer mod</li> </ul> </div> </div>	
<p>Igra koju bi svaki ljubitelj turn-based strategija trebao imati. Odlična grafika i atmosferičan zvuk najveći su aduti Incubationa. Veće zamjerke igri se mogu riješiti igranjem u multiplayer modu</p>			
<b>Preporučena konfiguracija</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>P133</li> <li>16 Mb</li> <li>3Dfx</li> <li>DirectX 5.0</li> </ul>	<b>Platforme</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> PC</li> <li><input type="checkbox"/> PSX</li> <li><input type="checkbox"/> N64</li> </ul>	<b>3D ubrzanje</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> 3Dfx</li> <li><input type="checkbox"/> PowerVR</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Direct 3D</li> </ul>	<b>Multiplayer</b> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Internet</li> <li><input type="checkbox"/> LAN</li> <li><input type="checkbox"/> Modem</li> </ul>





## BRILLIANCE



### Philips Brilliance serija monitora

Brilliance serija monitora je poznata korisnicima Philips opreme. Vrijeme je da progovorimo što god o kvalitetnoj katodnoj cijevi i ekranu koji donose sliku kristalne kakvoće u 75 Hz pri 1024x768, pristup svim opcijama preko on screen kontrola i opciju full-screen prikaza u razlučivostima do 1024x768, imaju ugrađene zvučnike, podršku za DDCL/2B VESA standard za dvosmjernu komunikaciju između PC-a i monitora za automatske postavke optimalnih radnih parametara i nisku razinu zračenja. Mogli bismo tako u nedogled, no Brilliance serija je poznata korisnicima Philips opreme.

### CD Recorder/Rewritable Kit

Snimajte vlastite CD-ROM i CD audiodiskove ili snimajte više puta na CD-Rewritable diskove koje možete čitati u "multiread" CD i CD-Rewritable/DVD-ROM pogonima.



### CD-ROM pogon

Ovaj CD-ROM pogon renomiranog proizvođača Philipsa nudi protok podataka od 4 Mb, što može zadovoljiti i najzahtjevniju multimediju – primjerice, filmovi izgledaju bolje nego na TV. Ovaj kvalitetan, izdržljiv i brz CD-ROM pogon bio bi vaša najbolja investicija.



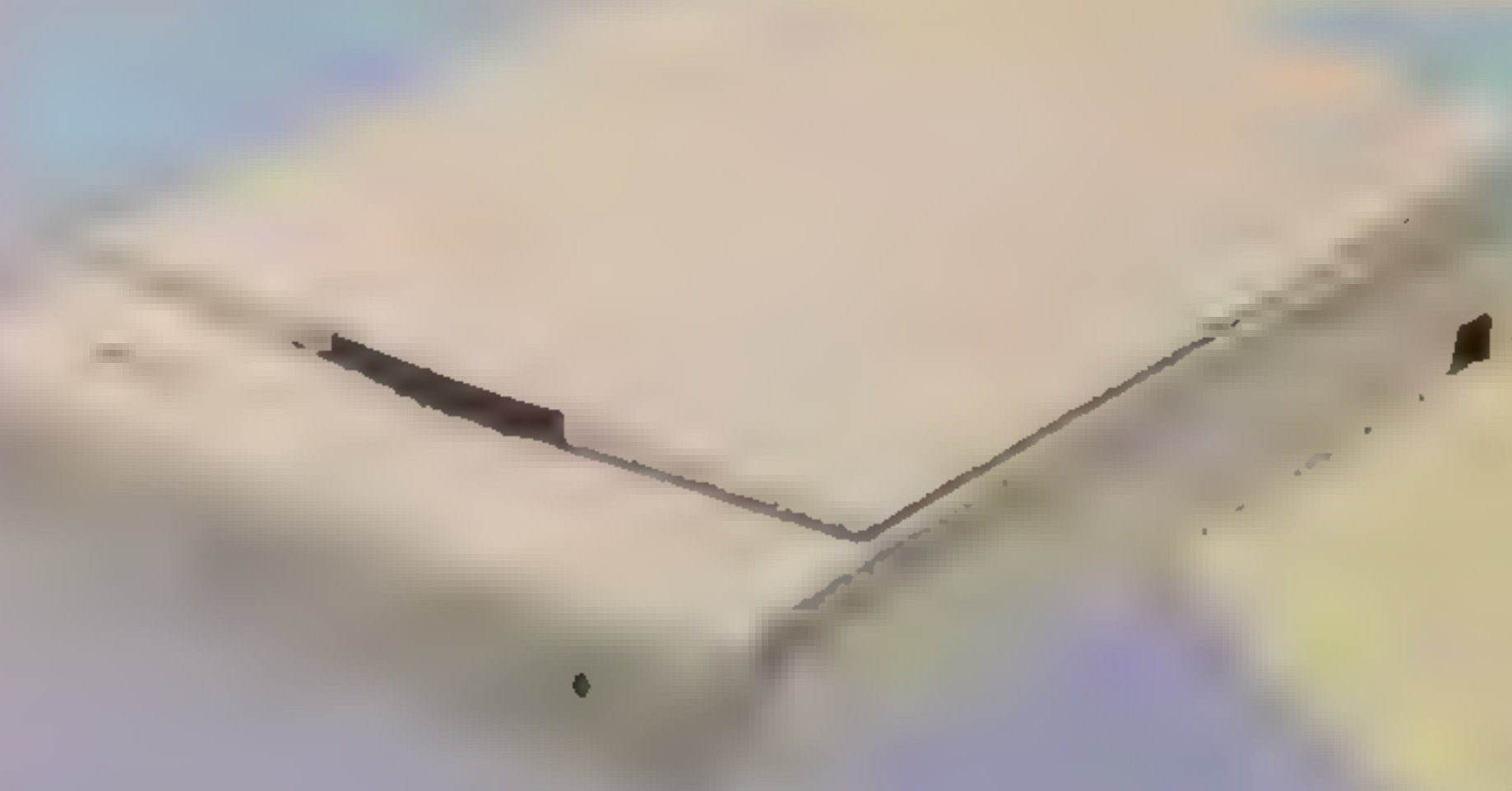
### PC zvučnici

**Zvuci razaranja koje morate čuti!**  
Philips običnim PC zvučnicima daje zvuk visoke kakvoće snage do 300 W, obogaćen 3D efektima, intuitivnim kontrolama, izlazom za slušalice te konektorom za posebni subwoofer koji unosi novu dimenziju u igrački doživljaj. Zvučnici su magnetski zaštićeni.



### Desktop Videoconferencing Kit

Pomoću ove video kamere ćete lako ući u čarobni svijet videokonferencija, videopošte, uređivanja digitalnog videa, itd. Dovoljno je spojiti je na ISDN ili LAN mrežu i svi vaši uposlenici početak će komunicirati na sasvim nov način.



### Scanner

Ovaj desktop (flatbed po želji) skaner koji preko enhanced paralelnog sučelja spajate na vaš PC će skeniranje fotografija učiniti pravom zabavom jer je popraćen kvalitetnim softverom za skeniranje i obradu fotografija.

# REN PR m



### AGP-V3000

#### Grafika na jednom mjestu

ASUS vam donosi jednu od prvih all-in-one 3D ubrzivačkih kartica utemeljenih na AGP superbrom sučelju budućnosti. Osim čudesnog 3D ubrzanja koje postižu poznati Riva 128 čipovi, ova kartica se može pohvaliti izlazom na TV, VHS ili S-VHS ulazom za video signal te odličnom kvalitetom slike i pri najvećim razlučivostima – što je već dovoljno da ASUS kartica postane logičan izbor za 2D/3D grafiku na vašem PC-u.

# ASUS







Mini Baccarat



Black Jack

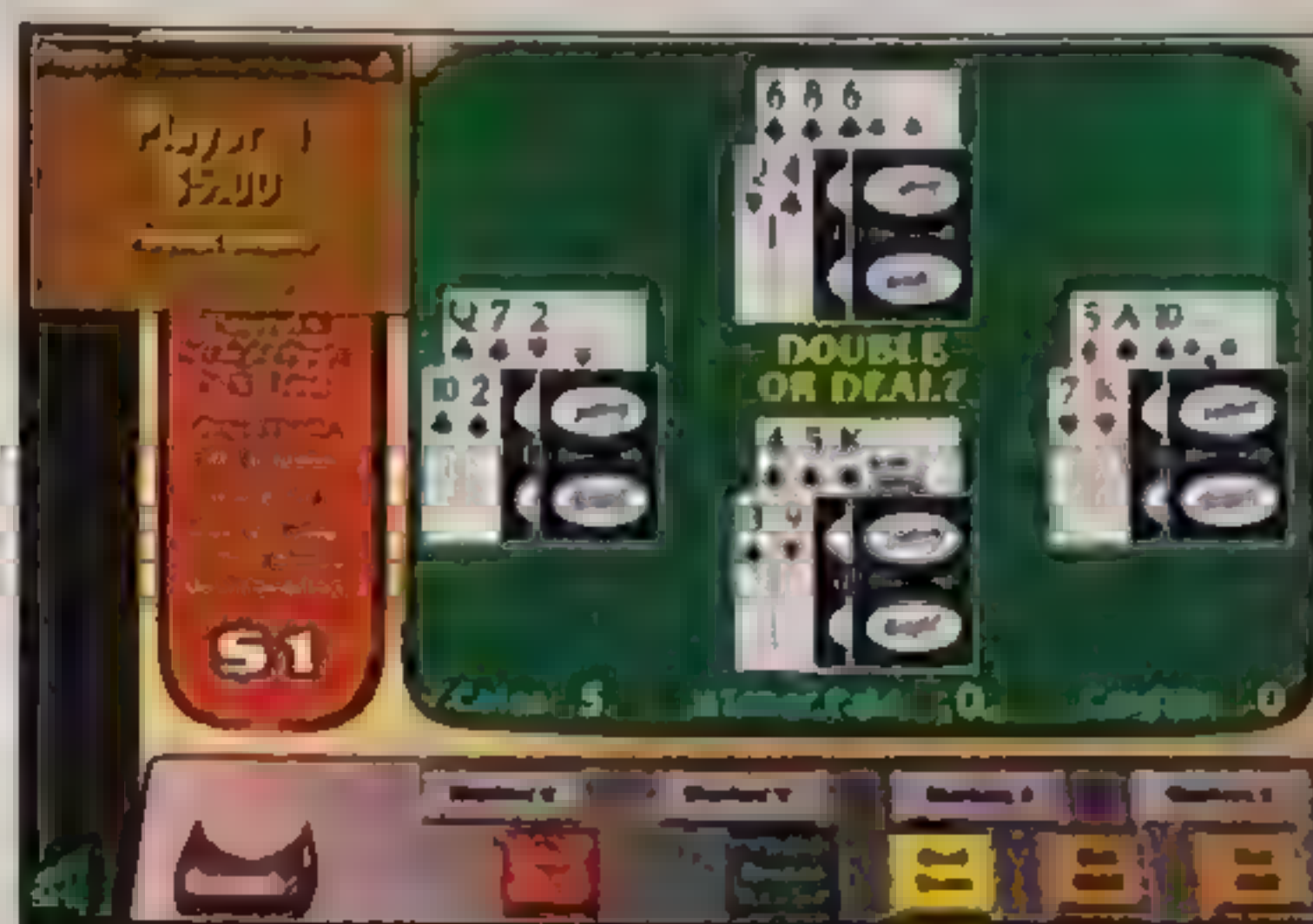


Craps Tables



Poker Challenge

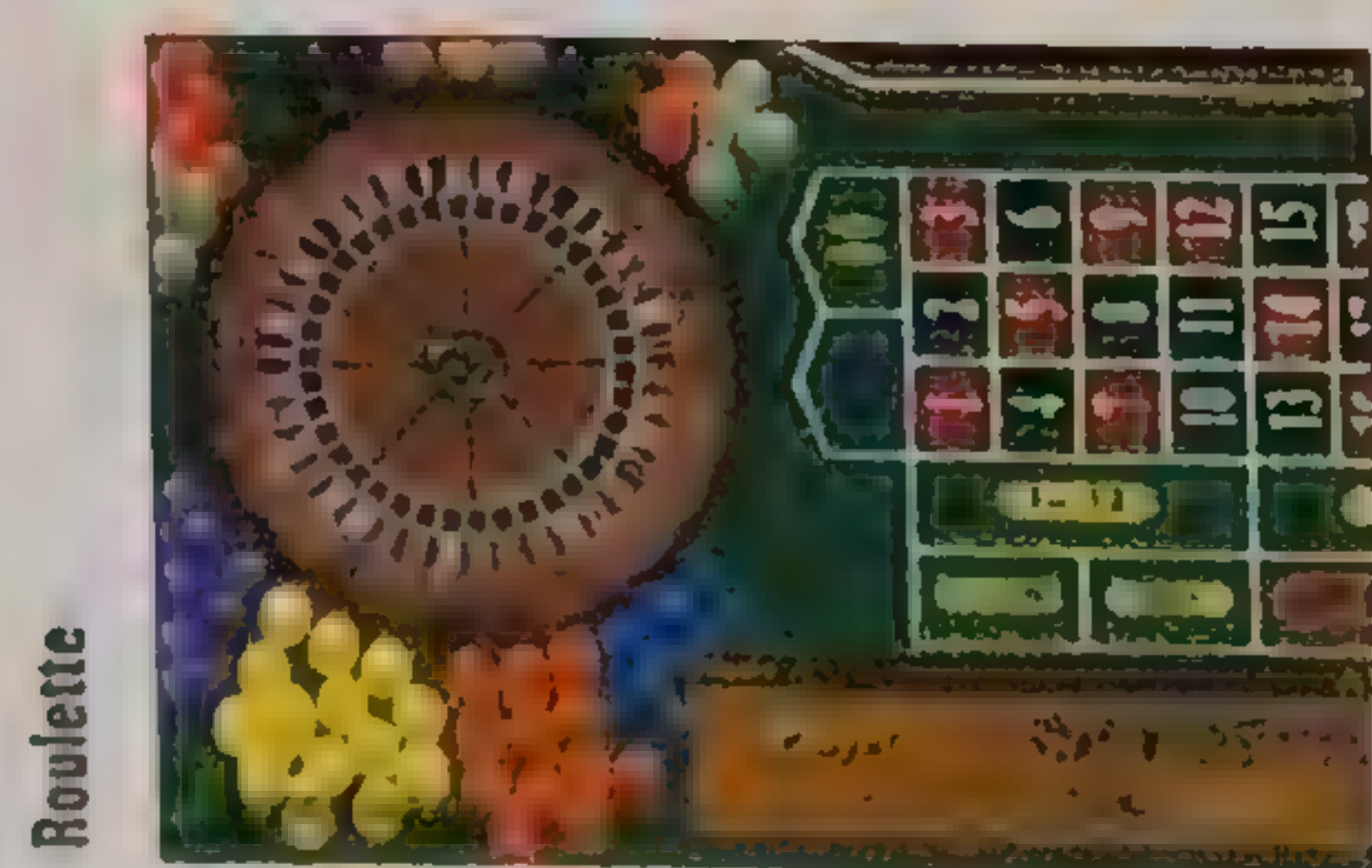
Video Poker



Miroslav Puljiz

## Beat The House 2

Prvi sam nastavak opisao nedavno, u jednom od prošlih brojeva Hackera, a već nam stiže i novi, grafički dotjeraniji, nastavak kasino igre koja se ne može pokrenuti bez Win95 i DirectX 5.0. Ono što je najvažnije, igrivost svih novijih kockarskih igara je, tako reći, potpuno ista, sve ovisi o izboru igara stavljenih u neku igru, a u ovoj će ih igri biti uistinu napretek. U *Mini Baccaratu* zbroj vaših karata mora biti što manji, tj. što bliži ničisti. *Black Jack* je jedna od najzanimljivijih igara u kojoj zbroj karata treba biti što bliže broju 21 a dobro bi došao i *Black Jack* (slika plus as). *Craps Tables* je vrlo jednostavna igra u kojoj bacate kocke, u *Roulette* morate uložiti određenu svotu dolara na neki broj, boju ili parne brojeve, a u *Slot Machines* je cilj dobiti iste znakove u zadanom redu, i dobiti znatnu svotu kovanica. *Video Poker* je uobičajeni poker kakvog svi znamo, a *Poker Challenge* se neznatno razlikuje od običnog pokera po tome što se natječete protiv računala ili protiv prijatelja. Sretno vam bilo, i mnogo zaradenog novca, pa makar i virtualnog!



Roulette



Slot Machines

**Beat The House 2** *Casino igre*

Proizvođač **InterPlay**  
Izdavač **InterPlay**

Igra je srednje klase, gdje je jedina prednja strana, prema igrovcima.

**72**

Preporučena konfiguracija  
• P90  
• 16 Mb

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

## Quake Mission Pack 2: DISSOLUTION OF ETERNITY

Otkad je sredinom listopada svjetlo dana konačno ugledao prvi igrivi demo *Quakea 2*, čitav je igrački svijet za njim poludio. Više ne možete naći nijedan site o igrama na čijoj glavnoj strani nije velikim slovima ispisano *Quake 2*. U takvom svjetlu, ovaj *mission pack* i njemu slični će najvjerojatnije proći manje zapaženo nego što to kvaliteta zaslužuju. Dosad ste zasigurno vidjeli hrpu bezobličnih *add-onova* za *Quake* koji nisu donijeli ništa novog, već su samo još kojeg kilometra maknuli u svijet zamračenih hodnika. Ovo je, međutim, sasvim druga priča. Arhitektura nivoa je naprosto savršena. Hodnici više nisu četvrtast i jednolični, sve je puno stupova i zavojitih stuba, pogleda koji odzvanjaju dah, a paleta boja je sad i daleko bogatija pa ugodaj nije

više crno-smede-sivi. Naravno, bilo je za očekivati da će momci i djevojke iz *Rogue* tima, ubaciti još koje oružje i nove protivnike, tek toliko da i to mogu navesti na kutiji. Ovaj put imamo četiri nova oružja: *lava nailgun* (čavli od lave), *multi grenade launcher* (baca više granata istodobno), *multi rockets* i *plasma gun*. Ubačeno je 7 novih neprijatelja, a *Ogre* (debeljko s električnom pilom) je dobio rodaka s *multi grenade* oružjem, a zombiji su dobili još gadniju verziju u mumijama. Tu su i električne jegulje, prilično neprijateljski raspoređeni kipovi, vrlo jaki guardiani, *Overlord* (stvor s 4 uda). Opasne su i *Overlordove* sluge, *Wrathovi*, koji ih posvuda prate te je najbolje prvo se njih riješiti. Najviše mi se svidio začarani mačevalac koji je nevidljiv - vidi se samo mač. Ako ste mislili da je *Quakeov Shambler*

gadan, čekajte dok vidite *Lavamene* koji izgledaju poput umanjenih bossova iz *Quakea*. Sve ćete ovo moći iskusiti u single player modu, koji se konačno približava pravoj zabavi u deathmatchu. Ipak, multi-player mod donosi i mnoga druga iznenađenja, power-upove i drugo. Primjerice, u *Capture The Flag* načinu igranja sada morate umjesto zastavice donijeti protivnikov skalp. Ovaj *mission pack* preporučujem svim igračima bez 3D kartice jer *Quake 1* u "običnoj" verziji još uvijek izgleda bolje nego Q2 u "običnoj" verziji, a *Dissolution of Eternity* pruža vrhunsku single-player igrivost koja je *Quakeu* uvijek nedostajala.

Mislav Mataija

Plasma gun i lava nails u akciji. Konačno...



Hej, stari, ispale su ti noge negdje usput... Eno ih tamo gdje će pasti ova granata.



Evo kako i ovako impresivan *Dissolution* izgleda u GL izvedbi. Sve je to lijepo, ali želite li zaista impresivnu grafiku, posegnite nešto dublje u novčanik i priuštite si "Quake 2" zadovoljstvo. Bože, zvuči kao plaćena reklama na Happy Puppyu...

**Quake Mission Pack 2** *FPP*

Proizvođač **Rogue**  
Izdavač **Activision**

Da je ovaj *mission pack* izašao nekih mjeseci ranije, bez sumnje bi bio veliki hit. Danas s dolaskom *Quakea 2*, vjerojatno i neće uspjeti, no obavezno nabavite ako za dvoju nemate dovoljan hardver.

**92**

Preporučena konfiguracija  
Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64



# Chessmaster 5500



Sve je počelo prije 2000 godina, a možda i prije, jer nigdje nije zapisano koliko se već dugo igra šah. Stari *Arapi*, *Babilonci*, *Kinezi*, *Grci* i *Hindusi* su igrali društvenu igru *Chaturanga* (riječ potječe iz hindu jezika i označava četverodjel-

nu podjelu indijske vojske na pješake, slonove, konje i kočije). U današnjem se suvremenom svijetu ta igra zove šah i ovo je samo djelić priče o tome kako se razvijala društvena igra koja je postala toliko popularna da se, evo, već dugi niz

godina pojavljuje i u svijetu računalnih igara. Ovaj se šah razlikuje po mnogo čemu od svojih prethodnika. Na početku igre, računalo želi znati jeste li novopečeni šahist ili ste već prije igrali šah ili ste, možda, od onih koji umišljaju da su nepobjedivi, o čemu ovisi i izbor protivnika. A kad postanete uistinu dobri, možda je vrijeme da odmjerite snage i sa velemaistorom *Joshom* izabравši opciju *Multilevel By Josh Waitzkin*. Dosadi li vam igranje protiv računala, a ni prijatelja vam nema u blizini, spas vas čeka na Internetu - opcija *CM Live* će vas izravno spojiti sa šaholjupcima diljem svijeta, a među njima ćete zacijelo pronaći dostojna protivnika od krvi i mesa. Šah morate igrati opušteni i usredotočeni na igru, a u tome će vam pomoći glazba poznatih skladatelja - *Mozarta*, *Beethovena*, *Bacha* ili *Vivaldija*. Kao i u prijašnjim nastavcima, birate lik koji ćete voditi a pogled na igru će biti 2D ili 3D. Želite li naučiti šahovska pravila ili odgledati neke poteze koje ćete onda rabiti igrajući protiv prijatelja, čeka vas oko 2000 načina otvaranja, zatvaranja, napada ili obrana, a potrudite li se nešto od toga i naučiti, rasturit ćete prijatelja. Ako se nikako ne možete prilagoditi pogledima različitih ploča,

možete kreirati svoju vlastitu s različitim figurama, bojom ili 2D i 3D pogledom. Sve je to vrlo zabavno i zadržat će vas i više nego ste planirali uz ovaj izvrstan šah. Nabavite ovu igru - amateri će uz nju mnogo naučiti, a profesionalci će naći dostojna protivnika za svoje šahovsko usavršavanje.

Miroslav Puljiz



Chessmaster 5500		Scale
Proizvođač	Mindscape	Općenito, trenutno je to najbolji šah ikada dosada napravljen
Izdavač	Mindscape	
		86
Preporučena konfiguracija	Platforme	
• P90	• Win95	<input checked="" type="checkbox"/> PC
• 16 Mb		<input type="checkbox"/> PSX
		<input type="checkbox"/> N64

## The LucasArts Archives Vol. 3



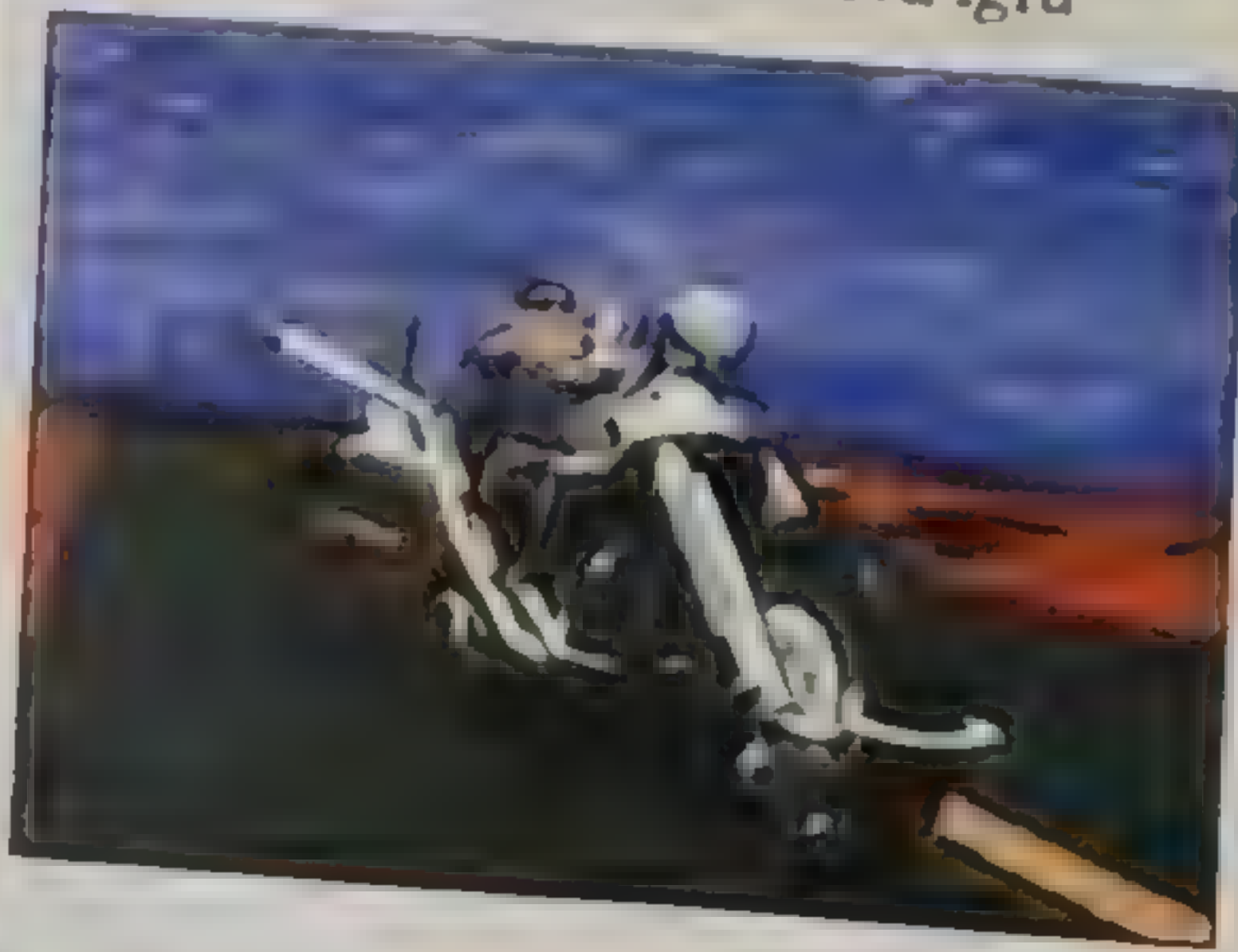
Upravljaite rajem i paklom nekog zamišljenog svijeta.

The Secret of Monkey Island, The Dig, Full Throttle, Dark Forces, Afterlife... Znače li vam štogod ovi naslovi? Poznavateljima dalje i bliže povijesti



Jedna od najboljih svemirskih avantura našla se i u ovom paketu.

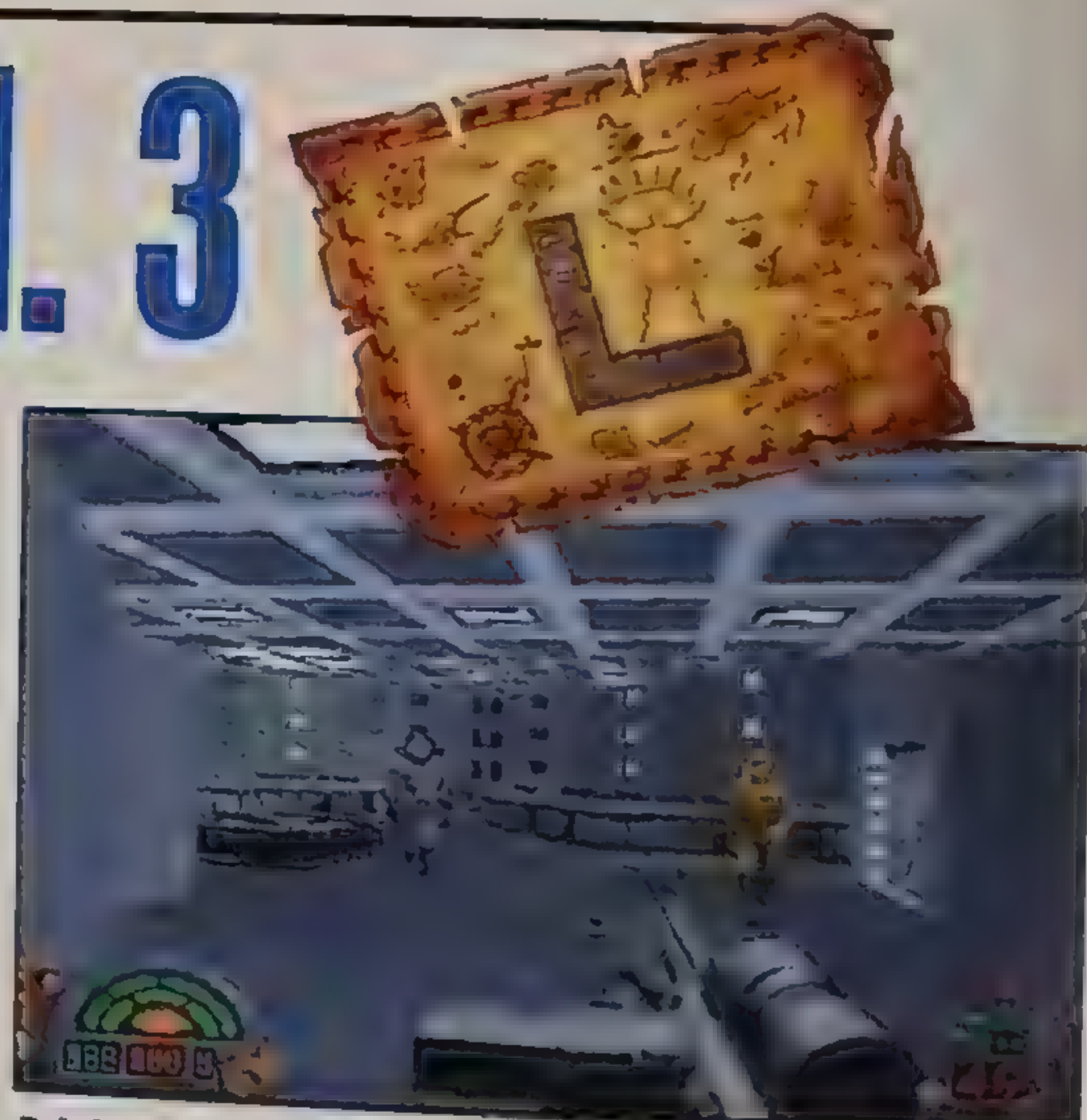
računalnih igara znače samo jedno - klasike! Navedene su igre došle i promijenile smisao igranja zauvijek pa zar je onda čudno što ih je LucasArts uvrstio u svoje najnovije, treće, arhivsko izdanje? Nakon prvih dvaju, *Star Wars* orijentiranih, treće je izdanje dobilo avanturističnu crtu. Po onoj poznatoj "platiš jedan dobiješ šest", u ovoj ćete šarenoj kutiji dobiti naslove kojih ćete se uvijek rado sjećati. Prije svega, tu su, prvi put na CD mediju, legendarni *Monkey Island 1 i 2* pa vam već zbog njih neće biti žal uložnog novca za ovu kompilaciju. Dva grafički i sadržajno istovjetna nastavka smještena su na jednom CD ROM-u, a izvođenje je donekle optimizirano za Win 95. Uz njih ćete dobiti i demo trećeg nastavka ove najbolje avanture svih vremena. Dalje, tu je *Full Throttle*, avantura kojom su LucasArts istraživali mogućnosti CD medija, a koja zahvaljujući svojoj fenomenalnoj grafici i priči ni danas nije izgubila ništa od svojih draži. Avanturistični je slijed nastavljen možda najboljim ostvarenjem s područja interaktivnog filma - avanture, *The Digom*. Ako ovu igru



dosad niste odigrali, učinite to sada. Priču o davno izgubljenoj civilizaciji u kojoj ste se "pukim slučajem" zatekli ne smijete propustiti. No, nije sve u avanturama. Što bi LucasArts komplet bio bez makar jednog *Star Wars* naslova? Zato je tu njihova prva, ali izvršna, pucaljka iz prvog lica - *Dark Forces*! Kako je o njoj dosad rečeno baš sve, idemo dalje, do posljednjeg ali ništa manje zanimljivog naslova - *Afterlifea*. Ova igra je bila LucasArtsov prvi pokušaj stvaranja simolične igre u kojoj trebate izgraditi raj i pakao nekog izvanzemaljskog svijeta i njime lukavo upravljati. Osim ovih klasika, u paketu stiže i *Super Sampler CD* s najavama sadašnjih LucasArtsovih hitova poput *X-Wing vs. TIE* ili *Outlawsa*, što ovu arhivu čini izvršnom spojem starih i provjerenih klasika i najnovijih izdanja. Pitajte se koliko se sve to isplati? Odgovor je: prilično. Za 430 kuna dobit ćete šest naslova za koje bi, kao pojedinačne naslove, izdvojili barem trostruko, a uzmemo li u obzir da neke od njih drugačije i ne možete kupiti, sve vam je jasno. Ako se ove igre nisu već našle u vašoj zbirci, onda je vrijeme da ispravite grešku.

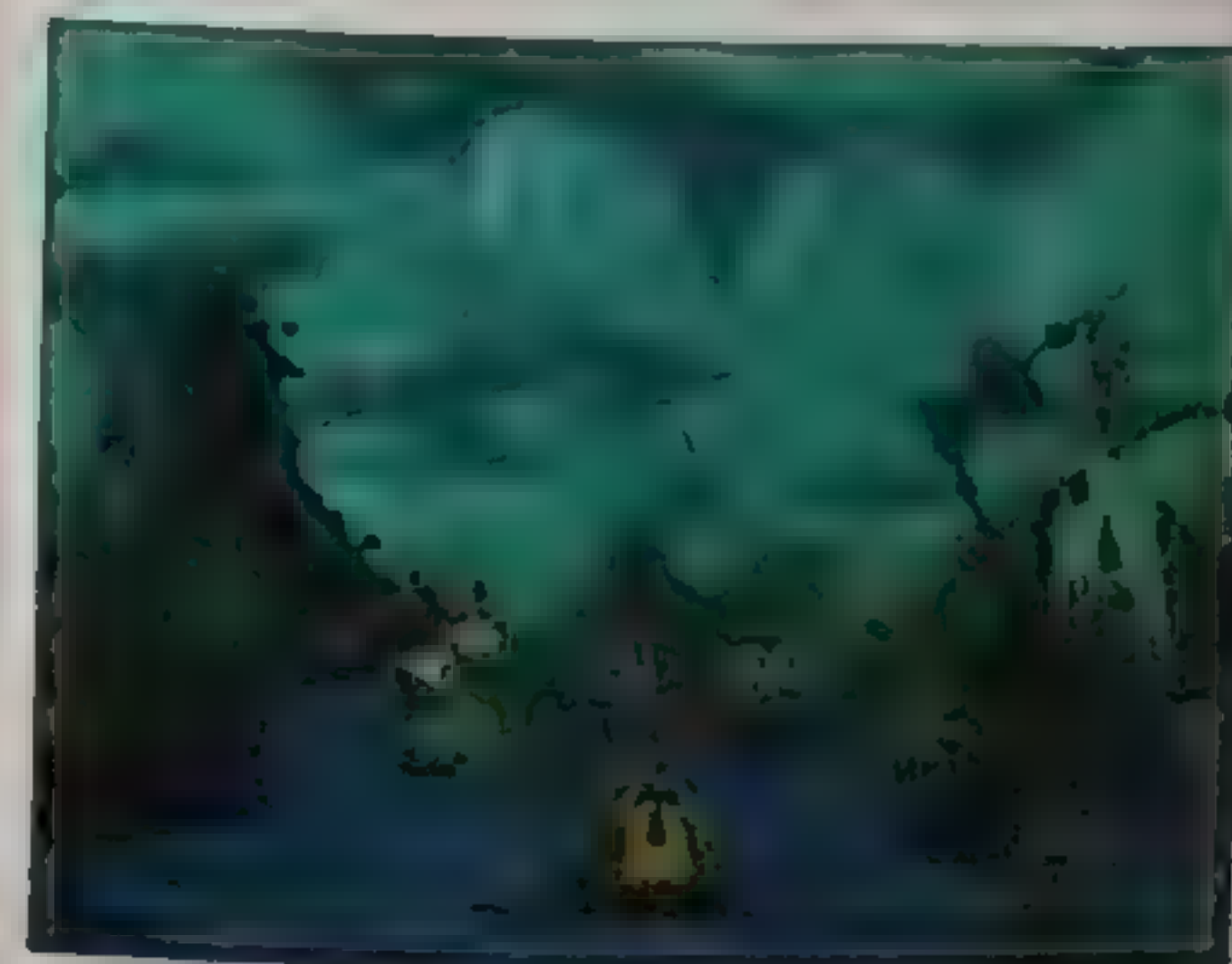
Dario Rakovac

Idealan proizvod za one koji luduju za Harlamom i heavy metalom.



Prisjetite se legendarnog Dark Forcesa? They don't make 'em the same any more...

Monkey Islandi su glavni razlog zbog kojeg se isplati kupiti ovaj paket.



LucasArts Archives Vol. 3		Kompilacija
Proizvođač	LucasArts	Puno dobrih naslova za malo novaca
Izdavač	LucasArts	
		81
Preporučena konfiguracija	Platforme	
• P100	• Win95	<input checked="" type="checkbox"/> PC
• 16 Mb		<input type="checkbox"/> PSX
		<input type="checkbox"/> N64



# Red Alert: The Collectors' Pack

I G R E



**P**rijatelji vas zovu *Red Alert* manijakom? Onda je ovo prava stvar za vas. *RA Collectors' Pack* je paket u kojem ćete za cijenu novije igre dobiti sasvim zadovoljavajući redalertomanijački inventar. Kao prvo, dobit ćete *Red Alert*, najbolju RTS igru, sa svom dokumentacijom i manualom. Kao drugo, dobit ćete audio CD s 15 soundtrackova iz igre. Kao treće, dobit ćete cool *Red Alert* majicu kratkih rukava. Besplatno!

Kao četvrto, dobit ćete *RA Collectors' Pack* poster. I to je besplatno! Ali, to nije sve: nazovete li odmah vaše lokalne brojeve telefona napisane na ekranu, dobit ćete poseban dar: *CompuServe* instalacijski CD s kojim dobijate mjesec dana besplatnog članstva i deset sati besplatnog online *CompuServe* vremena koje, što je i poanta, možete utrošiti na igranje *Red Alerta* preko Interneta! Nažalost, nama je ta mogućnost preskupa, morali bi zvati u Ameriku. Ako već imate originalni *RA*, ne vjerujem da ćete kupiti ovaj pack osim ako niste strastveni kolekcionar. No, ako ga još uvijek nemate, razmislite o ovome: *RA* kao zasebna igra košta cca 250 kn, glazba bi u CD shopu došla cca 100 kn, majica barem 50, mjesečna pretplata na *CompuServe* 60 + 103.40 kn PDV-a – sveukupno 573.40 kn. Kupnjom ovog pake-

ta koji košta 430 kn ste uštedjeli 143.40 kn, što možete (prijedati li još 50 kn) iskoristiti za, recimo, *Quake Mission Pack 2*. Svaka čast. Ehd, ukupna ocjena se odnosi isključivo na odnos cijene/kvalitete ovog paketa.

Mislav Mataija



**Red Alert: The Collect. Pack**  
Real-time strategija

Proizvođač: Westwood  
Izdavač: Virgin

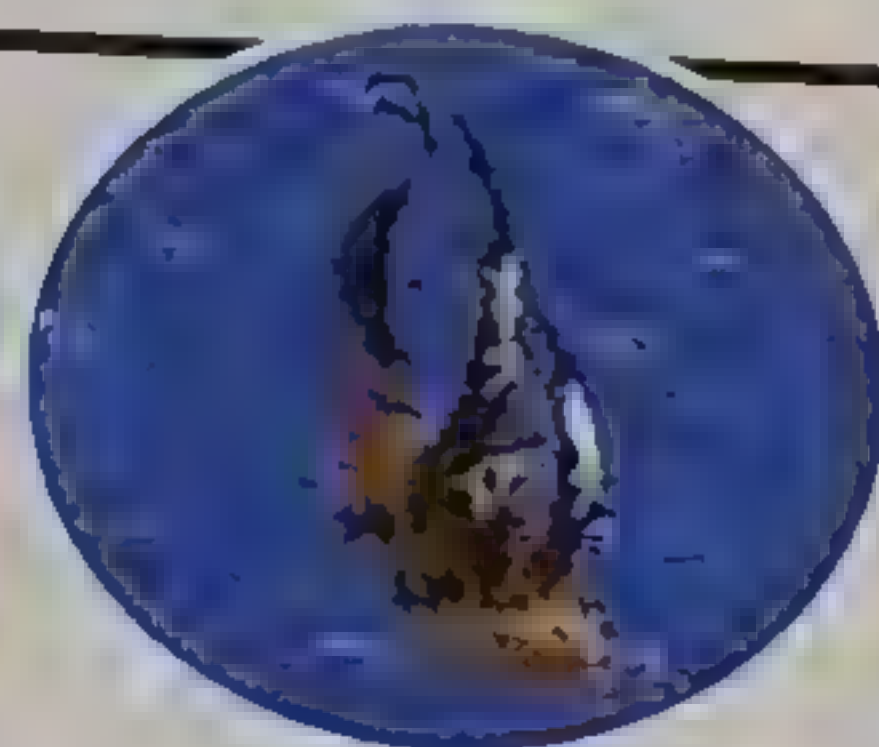
Vrlo dobar paket u kojem dobijete mnogo toga, za pristupačnu cijenu. Ipak, budući da je većina većina već odigrala *Red Alert*, vjerojatno neće naići na zasluženi uspjeh.

**89**

Preporučena konfiguracija: P100, Win95, 16 Mb

Platforme: ☒ PC, ☐ PSX, ☐ N64

## Sea Fighter



**N**a moru ste i usrdno molite Boga da pošalje vjetar koji bi vas odvuкао na kopno ili u nove ratove. Hoćete li biti gusar ili, pak, onaj koji zastupa pravdu i čuva bogataše i pljačka sirotinju sami ćete odlučiti - u ovoj je igri sve moguće. *Sea Fighter* stiže iz softverske kuće *Trinode Entertainment*, a o mjestu zbiivanja samo ime govori - borbe se vode na moru. Igra sadrži avanturistične i strategijske elemente, ali i arkadne - u mnogim situacijama morate što prije onesposobiti protivnika pucajući bez razmišljanja po njem. Birate i stranu za koju ćete igrati - možete biti Englez, Francuz, Španjolac i, dakako, gusar. Na početku prve misije čeka vas jedan brod i nekoliko tvrđava koje će se same braniti kad ih napadne protivnički brod pa ne morate i o tome brinuti. U prvim misijama neće biti većih problema, napast će vas samo jedan brod koj ćete uništiti vi ili vaši ljudi iz tvrđava. Kad želite izgraditi brod, označite ćete to klikom na određenu tvrđavu. Pošto je to skupa investicija, nemojte pretjerivati, izgradite onoliko brodova koliko će vam ih trebati. Ako već idete u

napad na neprijateljski jedrenjak, vježbajte malo prije toga, ali ne na svojim tvrđavama i brodovima. Moći ćete birati način topničke paljbe (paljbu samo iz jednog topa ili iz tričetiri odjednom). Naravno, nije ni protivnik glup, uzvratit će vatru i oštetiti vam brod. Kako igra bude odmicala i nivoi će biti sve teži, bit će sve više neprijateljskih brodova i sve pametnijih tvrđava. Na vašu žalost ili radost, morate proći 30 misija i izvršiti isto toliko zadataka. Cilj ćete doznati pročitavši kraći tekst prije svake misije, a dobro bi bilo i prihvatiti ponuđeni savjet, možda vam to spasi glavu. Zvuk nije nešto savršeno, ali za ovakvu vrstu igara je zadovoljavajući. Grafika je kao ona u *Pirates Goldu* iako u ovoj igri nema borbi prsa u prsa ni onih na tlu, nego samo na moru. Iako su ostale igre mnogo bolje (znate na koje mislim), uz ovu ćete se barem malo odmoriti. A ako baš volite morske borbe, predložio bih vam ipak dobri stari *Pirates Gold* jer ova igra dosta vuče i na arkadu. Vjetar s vama, ma što odlučili!

Miroslav Puljiz

**Sea Fighter**  
Strategija

Proizvođač: Trinode Entertainment  
Izdavač: Trinode Entertainment

Takvu ocjenu je dobila zbog jednog očitog razloga, a to je cijena igrivosti i mijenjanje avanturističkog i strategijskog dijela.

**78**

Preporučena konfiguracija: P90, Win95, 16 Mb

Platforme: ☒ PC, ☐ PSX, ☐ N64

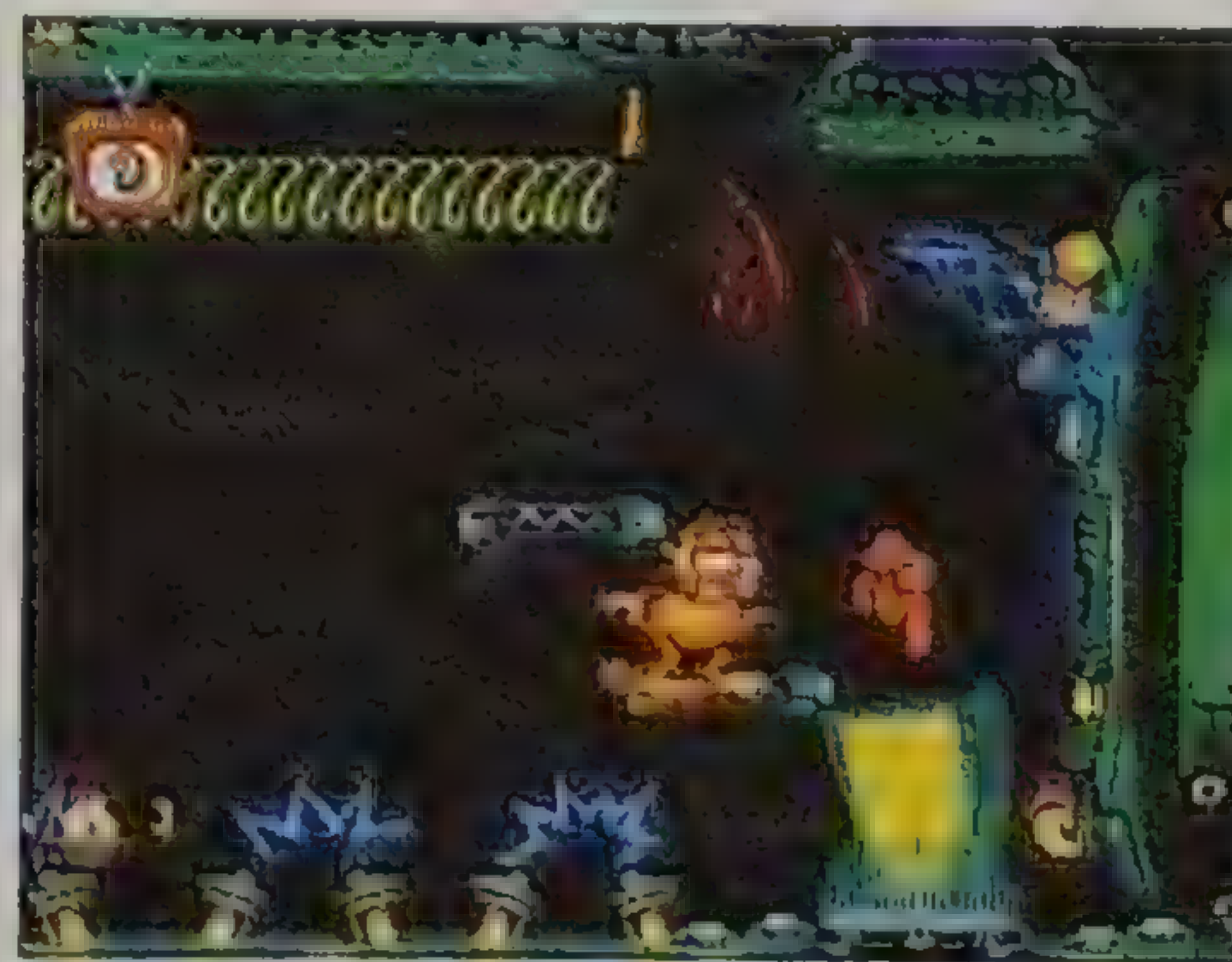
## Garfield In The Act



**P**ostoji jedan lijeni mačak koji pomiče šape samo kad ide na objed. Toliko je lijen da se ne voli ni igrati, ali ako treba koga zaribati, onda je tu prvi, a najdraže mu je nasamariti svoga prijatelja pasjeg roda *Odia*. Ne voli dijetalnu hranu, obožava sve a najdraže su mu lazanje. Ova vrećetina sala i masnoće zove se *Garfield*. Nemojte mi samo reći da niste čuli za nj, toliko je popularan da ga znaju i stari i mladi. *Garfield* je konačno iz crtanog filma došetao i na naša kućna računala. U igri *Garfield In The Act* bit ćete baš u ulozi zločestog mačka. Vrlo je jednostavno napravljena i zapravo se ni po čemu ne razlikuje od prijašnjih arkada popularnih i na HTV-u zahvaljujući emisiji *Modul 8*. Napravila ju je ekipa *Sega Interactivea*, poznata po izvrsnim igrama koje se još uvijek pamte - *Sega Rally*, *Comix Zone* i dr. Cilj vam je poznat - skupiti što više bodova prikupljajući putem lazanje i ostalu hranu i tako stići do sljedećeg nivoa. Prešavši određeni broj nivoa, dobijate šifru pomoću koje možete nastaviti igru ondje gdje ste stali, a ne je igrati svakiput ispočetka. Budete li uspješni u skupljanju bodova, bit ćete nagrađeni podnivoima, a cilj je osvojiti što više bodova u što kraćem vremenskom razdoblju. Tijekom putovanja kroz nivo, prate vas neprijateljski raspoloženi rakovi ili ptice. Na prvom se nivou krećete kao pramačka, a lišivši neprijatelje života, za njim će ostarati ogromne kosti. Skupljajte i riblje kosti jer su vam potrebne za

energiju. Da biste završili pojedini nivo i u naizgled bezizlaznim situacijama, pazorno motrite oko sebe i naći ćete rješenje (primjerice, nadete li se kraj ribe, popnite se na nju, ona će se napuhati a vi ćete izaći iz provalije). Zvuk je sličan kao i u ostalim arkadnim igrama, a grafika i način izrade najbliži su *Earthworm Jim* seriji igara. Želite li razveseliti svoje najmlađe ukućane, nabavite im ovu igru, zabavljat će se satima.

Miroslav Puljiz



**Garfield In The Act**  
Arkada

Proizvođač: Sega Interactive  
Izdavač: Sega Interactive

Ideja i igrivost jedino drži ovu igru da ima takve ocjene.

**76**

Preporučena konfiguracija: P90, Win95, 16 Mb

Platforme: ☒ PC, ☐ PSX, ☐ N64



# X-Wing vs. Tie Fighter:

## Balance of Power



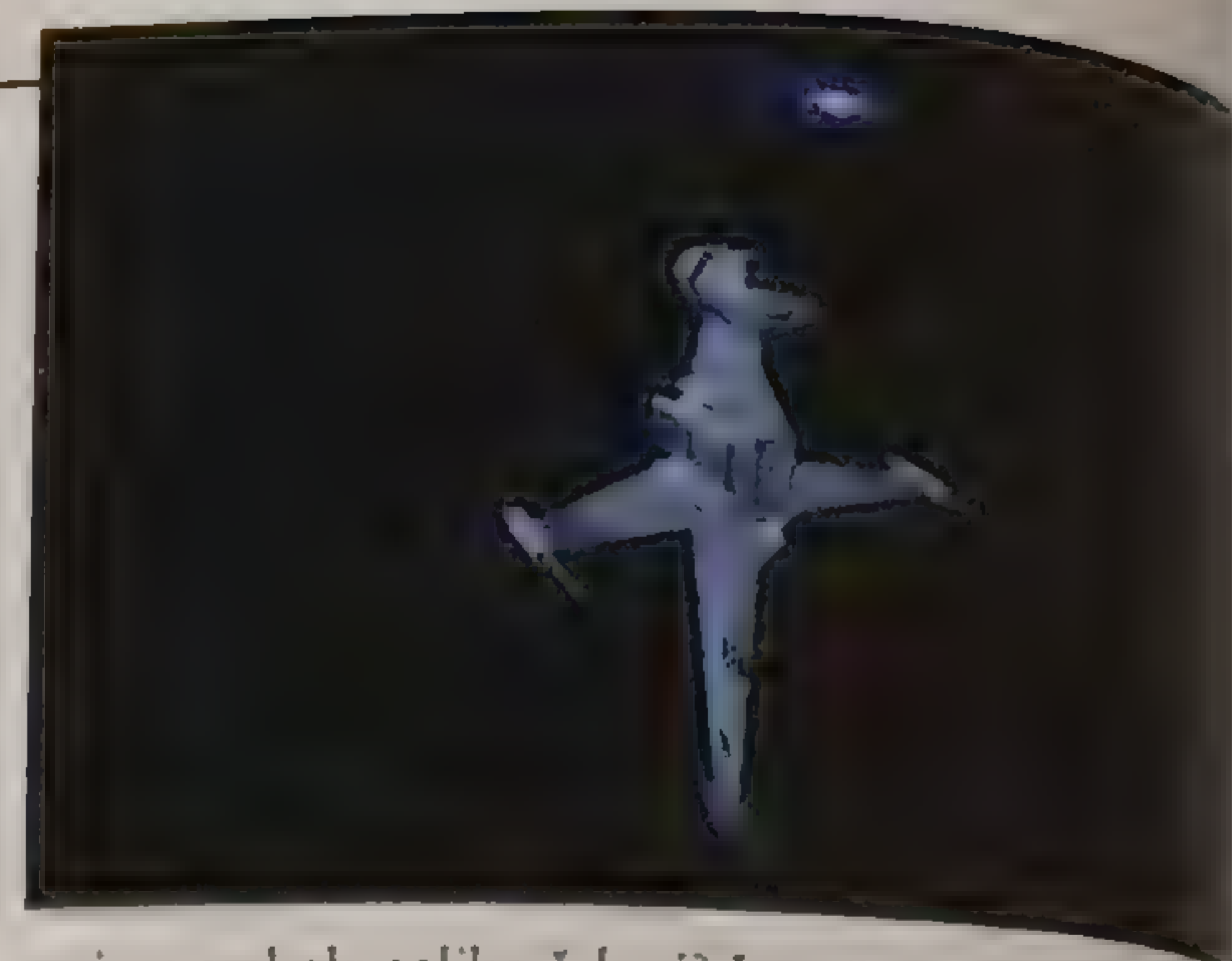
Igra koja je podigla najviše prašine oko LucasArtsa je svakako X-Wing vs. Tie Fighter. Dugoočekivani završni dvoboj je prije nekoliko mjeseci konačno stigao na naše PC-e i mislim da nema osobe koja nije bila fascinirana makar audio-vizualnim doživljajem što ga je ova igra ponudila. Vrhunska grafika, zvuk, igrivost i multiplayer snova, za koji je igra isključivo bila predviđena, učinili su svoje – igra je postala legendom čim je stigla u izloge. No, sav sjaj i pohvale nisu trajali predugo. Skeptici koji ovakve igre promatraju realno odmah su joj pronašli

nedostatak. Pošto je igra bila predviđena samo za igranje više igrača odjednom, ako ste je željeli igrati sami, ostali ste kratkih rukava. Apsolutno nikakvih misija ili priče nije bilo. Pomislite li koliko je truda i volje uloženo u projekt poput ovog, tu se nešto ne uklapa, zar ne? Prisjetimo se riječi vode projekta, Lawrencea Hollanda, koji je sve to nazvao velikim eksperimentom koji je, doduše, uspio, ali pitanje je što dalje.

### Druga faza

Odgovor je stigao nekoliko mjeseci poslije u obliku dodatnog diska pod nazivom Balance of Power. Ovaj mission disk bio je uslišenje molitvi brojnih vjernika. Gotovo savršena igra ovime dosiže savršenstvo – sada su tu priča, nove kampanje, prekrasno renderirane međuscene, velik broj novih multiplayer misija, a dobit ćemo i novi pobunjenički brod, B-

Wing. Osim toga, igrači će se moći pridružiti legendarnoj pobunjeničkoj Rogue eskadri ili, pak, smrtonosnim Avengerima u čijim će letjelicama braniti poredak i čast Imperije. Igra će sada biti povezana pričom pa neće imati samo trening misije ili pojedinačne, nevezane bitke. Balance of Power će koristiti i prednosti aktualnih 3D akceleratora, posebice onih temeljenih na 3Dfx Voodoo čipovima (inače, na Lucasovom web siteu postoji patch kojim i obični XW vs. TIE koristi 3Dfx). Ostali tehnički noviteti odnose se na još bolji engine i ubrzan internet play, bit ove igre. Sve u svemu, novo će ruho biti prilično ipresivno, no pitanje ostaje – je li



s time trebalo toliko čekati? Iz naše perspektive gledano, odgovor je ne, ali igra bi tada čekala barem još tri ili više mjeseci, konkurencija bi neke stvari možda učinila prije, a da ne spominjemo ono najvažnije, novac. Tko je kupio X-Wing, kupit će i dodatne misije. Prijav, ali isplativ potez koji je ionako standardan na ovom polju. Smrtnicima poput nas ne preostaje drugo doli reći hvala tati Lucasu i našim roditeljima koji su nam omogućili da se ova divota nađe u rukama. Strpite se još malo i Force be with you my friends!

Dario Rakovac

**X-Wing vs. TIE – Balance of Power**  
Mission disk

Proizvođač LucasArts  
Izdavač LucasArts

Ovom je ekspanzijom LucasArts bezobrazno odlučio pobrati novac za nešto što je odavno trebalo biti uključeno u igru. Previše novca za premalo novosti!

**75**

Preporučena konfiguracija  
• P166 • 3Dfx  
• 32 Mb Direct 3D

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

## Spirou



Ako ste Odeon ili Štrampoti su likovi čije smo zgrade najprije pratili na malim ekranima, a potom su stigli i na naša računala. Igra Spirou je imala isti razvojni put i istog proizvođača – franšisku kuću Infogrames. Spirou je čista arkada, tj. platformska igra u kojoj skupljate bonus kape, bodove ili živote, ali ste bez oružja (znam, nije nasilje i oružje za djecu ali ipak...). Ova se arkada razlikuje od ostalih samo po glavnim likovima i nivoima. Zvuk i grafika su kao i u svim arkadnim igrama namijenjenim mladim igračima. Prednost je što Spirou možete igrati i pod DOS-om i pod

Windowsima, pa će privući i više igrača. Kao što sam već spomenuo, skupljajući različite predmete, stići ćete do kraja nivoa. Ovdje neće biti teških zadataka kao, primjerice, u Earthworm Jimu ili Toy Storyju, gdje ste prije završetka nivoa morali odnijeti kravu na određeno mjesto ili izbaviti igračke iz ropstva, pa ćete i bez većih mozganja završiti cijelu igru. Znam, veće vam je uživanje komadati neprijatelje u Hexenu 2 ili Quakeu 2, no odmorite se barem nakratko uz ovu arkadu, ne smijemo svijet igara pretvoriti samo u svijet krvi i nasilja.

Miroslav Puljiz



**Spirou**  
Arkada

Proizvođač Infogrames  
Izdavač Infogrames

Ovo je suviše zbog jednostavnog razvoja a to je jako loša grafika, loše napravljeno zvuk i jednostavnost nivoa

**60**

Preporučena konfiguracija  
• P90 • Win95  
• 16 Mb

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

## Aaron vs. Ruth: Battle of the Big Bats



Ah, evo još jedne prilično zgodne simulacije bejzbola. Hajde da to obavimo što prije... Kao udarač možete birati tri vrste palica: power za postizanje home runa, običnu (normal) te contact palicu kojom lopticu upućujete na igralište. AVR udomljuje sve velikane bejzbola pa ćete moći koristiti specifične načine bacanja koje su baš neki od njih izmislili i prakticirali – autori su se u potpunosti držali svih pojedinosti vezanih za pojedinog igrača. Kad bacate, vaš je cilj spriječiti protivničkog udarača da pogodi loptu i izbaciti ga iz igre bez osvojenog boda. U obrambenom modu ne možete osvajati bodove nego samo čuvati osvojeno napadom. Savjetujem vam, bavite se samo bacanjem i udaranjem, a trčanje i hvatanje lopti prepustite računalu koje to čini savršeno. Ova igra vrlo realno prikazuje zanimljivi svijet bejzbola – možete kupovati ili prodavati igrače, određivati na kojem će mjestu stajati pojedina osoba, čak konfigurirati vremenske uvjete na igralištu. Postoje 4 različita terena na kojima možete igrati seriju utakmica ili čitavu sezonu. Želite li vježbati svoje udaračke sposobnosti, izaberite opciju home run derby, gdje je potrebno udariti što više home runa.

Grafika je prilično kvalitetna za igru u kojoj se situacije (udarci, hvatanja) stalno ponavljaju. Zvuk je detaljan, čuje se publika, komentator, sudac i svaki vaš udarac. Vidi se da je izradi ove igre poklonjena pažnja jer sadrži sve što se od jedne simulacije bejzbola očekuje. Ako ste bar malo zainteresirani za ovaj sport, uz AVR ćete se dobro zabaviti i ponešto naučiti o bejzbolu. Ako, pak, držite da ste pravi poznavatelj bejzbola, uživat ćete igrajući (i pobjeđujući) protiv pravih legendi. Mindscape je kao i obično napravio vrlo kvalitetnu igru koja, nažalost, ima prilično ograničenu publiku.

Luka Mihaljević

**Aaron vs. Ruth**  
Baseball simulacija

Proizvođač Mindscape  
Izdavač Mindscape

Solidna igra koja će vam na vrlo jednostavan način približiti ovaj sport koji kod nas nema puno poklonika. Veća zamjerka se može uputiti lošijoj grafici i jednoličnom zvuku

**75**

Preporučena konfiguracija  
• P90 • Win95  
• 16 Mb

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64





LOST d.o.o.  
Bosiljevska 3, Zagreb  
tel/fax: 01/327 163  
340 509  
340 533  
http://www.lost.hr  
e-mail: lost@lost.hr



EPSON®



GoldStar



## PC KONFIGURACIJE

PRODAJA NA LEASING  
(na 12 i 18 rata)

TVRDI DISKOVI (Western Digital, IBM)  
MATIČNE PLOČE (486, Pentium)  
PROCESORI (5x86, Pentium, K5)  
MONITORI (Stamford, ADI, Goldstar)  
MEMORIJE  
GRAFIČKE KARTICE (matrox, S3 Virge)  
PRINTERI (Epson, HP)



ZVUČNICI (15W, 50W, 160W)  
CD ROM (8x, 12x, 16x - Goldstar, Toshiba)  
FAX MODEMI (GVC, US ROBOTICS)  
MIŠEVI (Genius, Microsoft)  
DISKETE (BASF, Maxell, No Name)  
FILTERI  
POTROŠNI MATERIJAL (Epson, HP)

VELEPRODAJA I MALOPRODAJA:  
tel/fax: 01/327 163, 340 509, 340 533

# TRAXDATA®

...the digital optical company...



Zastupnik za Hrvatsku

Naši novi brojevi:

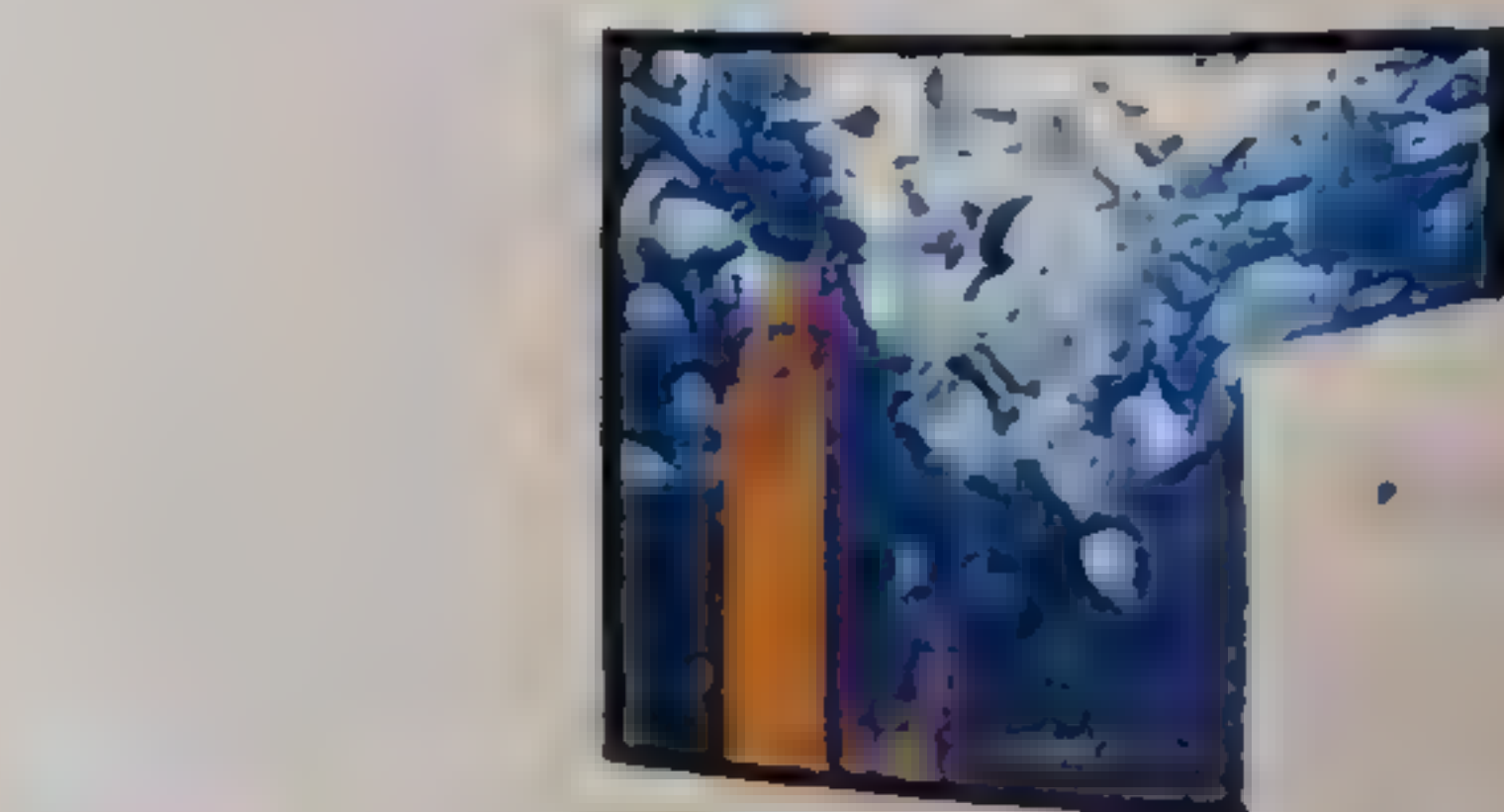
Tel./Fax: 01/3730 011, 3730 012

10090 ZAGREB, Marina Tartaglie 10



## novi macintosh

Voćarska 3  
tel 455 6146  
tel/fax 463 5679  
e-mail: filex@zg.tel.hr  
http: www.filex.hr



Mac OS 8



FILEX d.o.o.

Ovlašteni Apple prodavač



ZAGREB, Vebera Tkalčevića 22  
Tel. 257-356, 253-558, Fax 257-356

PREDSTAVNIŠTVO ZADAR  
Lipavska 17, tel. 023/261-084

EPSON

Canon



Panasonic

FUJITSU

NOKIA

• RAČUNALA • PISAČE MAŠINE •  
• KOPIRNI STROJEVI • PISAČI • MULTIMEDIJA •  
• TELEFAX • APARATI • TELEFONI •

KOMPLETNA PONUDA UREDSKOG PRIBORA,  
POTROŠNOG MATERIJALA  
BESPLATNA DOSTAVA • OSIGURAN SERVIS



# Imperialism Plus



Oduvijek su oni "dolje" kritizirali one "gore". Oni bi bolje ovo, oni bi bolje samo da im je "pet minuta vlasti". U ovoj ćete igri moći pokazati što biste vi učinili. Najkraće i najjednostavnije, igra je klon *Civilizationa*. Dakle, počinjete u svojoj obećanoj zemlji bogatoj sirovinama i ljudstvom, ali se još nije našao pravi koji bi to znao pametno iskoristi. Cilj je biti najbolji, odnosno pokoriti ostale ne birajući sredstva. Prije svakog poteza (traje tri mjeseca) pročitajte novine jer ćete i ondje naći koju

korisnu vijest. Osnovni ekran (barem njegov veći dio) prikazuje samo dio karte, a cijelu i umanjenu ćete naći u gornjem desnom uglu, gdje i opcije pomoću kojih krojite sudbinu svog i drugih naroda. U prvoj je skupini jedna od zanimljivijih opcija *Invest in Technology*, ondje kupujete nove tehnologije koje poboljšavaju urod na poljima ili proizvodnju u rudnicima, omogućuju nove brodove ili na bilo koji drugi način nešto poboljšavaju. Druga je skupina opcija pokretački mehanizam vaše imperije - *Transport orders* određuje koje će se sirovine i u kojim količinama odvoziti s polja, iz rudnika, iz šuma ili iz bilo kojeg kutka vašeg carstva u glavni grad, *Industry orders* poziva ekran sa slikom vašeg glavnog grada s tvornicama u kojima proizvodite gotove proizvode od sirovina ili poluproizvoda te ih nudite na prodaju ili čuvate za vlastitu uporabu, sa *Trade orders* nudite na prodaju svoje sirovine i proizvode ili ih potražujete, a zadnja opcija je *Diplomacy orders* iliti politika. Tu ćete

vidjeti u kakvim ste odnosima s drugim nacijama, moći ćete otvoriti trgovačko predstavništvo ili veleposlanstvo u nekoj zemlji, ponuditi ugovor o miru, savezništvu, priključenju vašoj imperiji ili objaviti rat kad iscrpate sve mogućnosti razgovora. Većina tvornica može proizvoditi najčešće dva proizvoda, stoga oprezno raspoređujete sirovine. Tvornice možete i nadograđivati, čime se povećava kapacitet proizvodnje. U zgradama *Capitol* i *Trade School* stvarate od nekvalificirane radne snage iskusne majstore. U *Universityju* stvarate rudare koji otvaraju rudnike, farmere koji zasijavaju polja ili sade voćnjake. Inženjeri polažu prugu kroz vašu zemlju i izgrađuju postaje za ukrcaj i odvoz sirovina u grad, a *Prospectori* traže rudu po brdima. U *Armoryju* uvježbavate vojne postrojbe (osnovne su pješništvo, konjica i topništvo) za čije stvaranje vam treba ljudstvo, sirovine i novac. Vojsku potom raspoređujete po gradovima provincija, a kad porazite postrojbu gradske vojarne, provincija je vaša. Da biste nekog uopće mogli napasti, morate mu prvo objaviti rat. Zatreba li vam pomoć u bilo kojoj od ovih opcija, pomoći će vam ministri koji će vas o svemu obavijestiti i upozoriti na pogreške. I što

reći za kraj? Igra uvelike podsjeća na *Civilization* ili, još preciznije, na *Colonization*, ali se, naravno, ne može mjeriti s njima. Grafički i nije tako loša, ali joj nedostaje one prave atmosfere. Postoji još niz sitnica koje će pokvariti ukupni dojam, no ljubitelji ovakvih igara zaigrat će je bez obzira što mi rekli o njoj.

Denis Kovačić



**Imperialism Plus** *Manageria*

Proizvođač **Frog City**  
Izdavač -

Ako ste baš zadržali ljubitelj takvih igara zaigrajte, neće vam biti žao. Početnicima preporučamo nešto jednostavnije

**60**

Preporučena konfiguracija  
• P133 • Win95  
• 16 Mb

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

# Bloodbath at Red Falls



Don't be a fool, marshal! Yer' outnumbered!

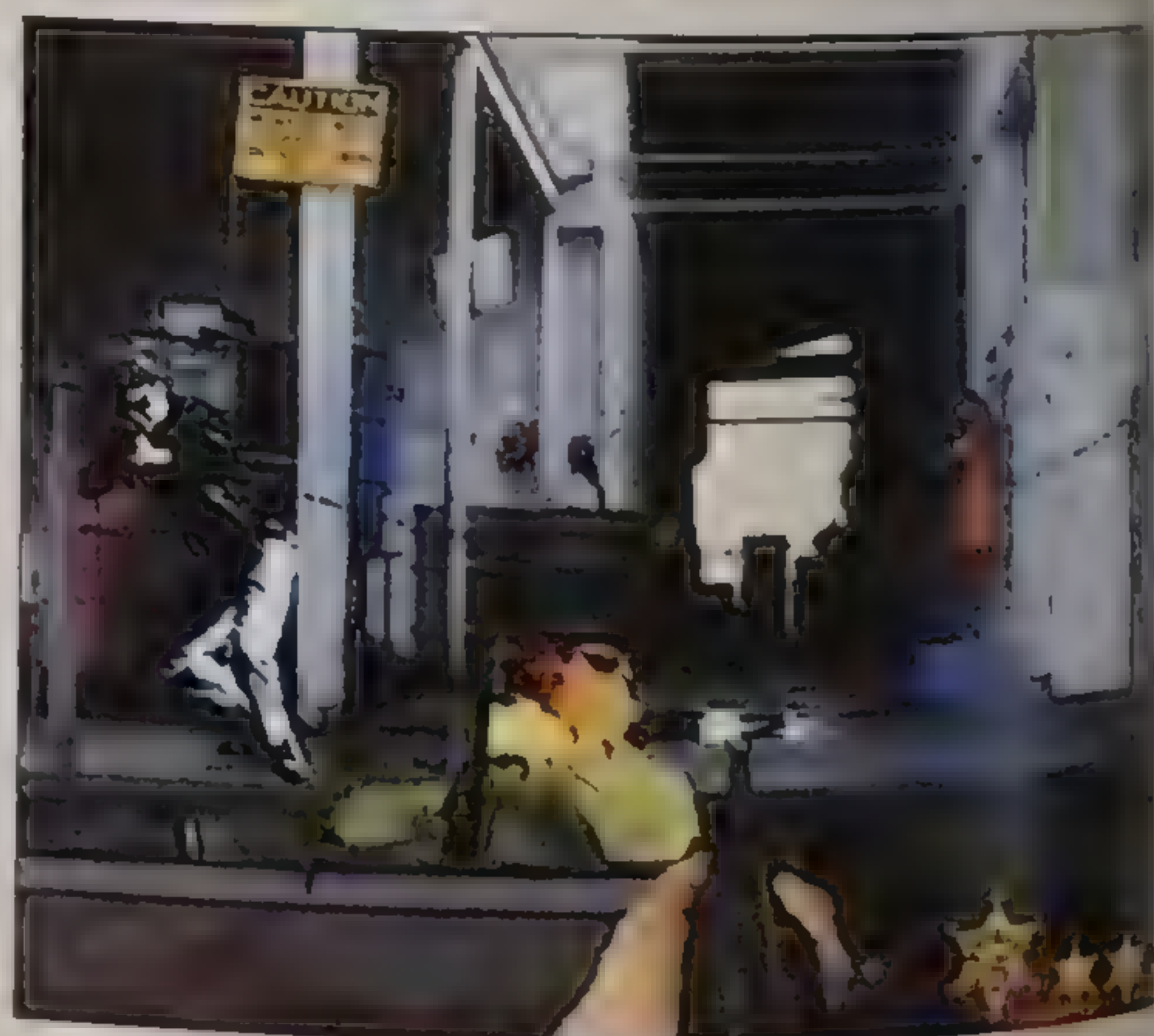
O kakvoj je igri riječ, proključali ste iz slike, kao i priču. Ali, ako netko nije, slijedi analiza! Imat ćete nišan, statičnu sliku i metke; tip igre je, dakle, *shooting gallery*. Imat ćete značku *U.S. Sheriff's Office* kao health meter - znači, "tumačite" ulogu *County Sheriffa* u gradu čije ste ime doznali već iz naslova (osim ako to nije ime

vodopada niz koji ćete pustiti leševe na kraju igre). Vidjet ćete gomilu nesretnika, inteligentni su poput pješanih vreća za grudobrane, obučeni u zatvoreničku i civilnu odjeću, naoružanih, antipatičnih, iskeženih lica u grimasu tipa "probušit ću ti glavu, pa makar sa cevi!" - riječ je, dakle, o odbjeglih zatvorenicima, koji su slučajno u

vašem području, a borba traje dosta dugo sudeći po raznolikosti lokacija i činjenici da su neki stigli uskočiti i u civilnu odjeću. Od policajaca nema nikoga, sami ste: na ostatak postaje, dakle, ne morate računati ("Ne mogu, šerife! Imam doma ženu i djecu!") "Shvaćam, Bill. Ostavi značku na mom stolu kad budeš odlazio...". Ima ih milijarde: autobus je, dakle, iznutra veći nego što izgleda (kao, uostalom, i svaki novi jednovolumni auto). Naoružani su mitraljezima i puškama; dakle, *they mean business*! Ima ih milijarde: težak je, dakle, život pravdnika, kao i njegov backpack sa streljivom. Piljite u statičnu sliku: dakle, *Marshall* ima pedesetak godina, pivsku trbušinu, pred infarktom je i ne može si, ne želi li ostati bez daha, dopustiti nijedan korak po izlasku iz auta. Nema dijaloga: oni su, dakle, nezainteresirani za komunikaciju, a vama su usta puna duhana za žvakanje i crne pljuvačke što je čuvate za leševe. Dakle, pravi *Judge Dredneck*! Stvarno ih je milijarde: dakle, *keep'em coming*! Ova igra je "teški standard", pa ako ste regularni potrošač svega, navalite, a ako niste, odstupite. Jedino nesvakidašnje

iskustvo što će vam ga *Bloodbath at Red Falls* igra pružiti je neočekivana provala smijeha već nakon 5 minuta igranja - toliko vam, naime, treba da skužite da tipovi dolaze pravilnim vremenskim razmacima (Šerif: "Ubijat ću jednog od vas svake dvije sekunde dok se ne predate!")

Vjeko Brkić



Yer dead, boys! Yer just ain't buried (yet)!

**Bloodbath at Red Falls** *Point'n'Shoot*

Proizvođač **Tales from the Underworld**  
Izdavač **Tales from the Underworld**

Sto puta viđena glupost koja se samo na prvi pogled doima zgodnom, međutim taj dojam ispari nakon nekoliko sekundi...

**10**

Preporučena konfiguracija  
• 486/66  
• 8 Mb

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☒ MAC



# Subhunt



U maniri pravih B-filmova, nije se moglo niti bez zvjerčice iz Loch Nesa.

Webfoot Gamesu nije prvi put da izdaju igru u koju su uložili vrlo malo truda. Takva je npr. bila i 4th Generation, igra što ju je napravilo nekoliko tipova na različitim dijelovima svijeta kontaktirajući jedino modemima. Ovu su, naprotiv, napravili tipovi koji zajedno sjede satima u istoj predavaonici/lab-oratoriju, svi su ili predavači (glavni

programer) ili studenti na University of North Texas i, pogodite što, igru su napravili kao vježbu, egzibiciju za faks. Ako nekoga zanima, igra ima 27 000 linija C++ koda i 2 000 linija Assembler koda, bez korištenja ikakvih libraryja, dakle, potpuni "uradi sam" projekt. Osim njih, na igri su radili i pripadnici School for Visual Arts, ima ih više od deset, što je nepojmljivo. To u prijevodu znači da je svatko izmodelirao jedan 3D objekat i napravio jednu i pol tekstu-ru, a da sve bude što bolje, rabili su samo shareware programe za 3D modeliranje i nazovicitanje. Ipak, uočljiv je jedan profesionalni element, i to u spoju grafike i glazbe - ona zvuči baš onako kako to zamišljate gledajući ove slike (pod uvjetom da nemate ni najmanje mašte i dosad ste gledali samo B-filmove). Ali, kakva je sama igra? Riječ je o nečem što nije ni simulacija ni pucačina. Upravljač podmornicom koja raspolaže s 5 vrsta oružja i tamani gusare, tude flote, utvrde na kopnu i morske nemani. Vodite je ručno, a simulacija je krajnje pojednostavnjena, što je dobro, inače ne biste mogli pratiti igru. Divljate navodenim i nenavodenim torpedima primjenjujući uglavnom hit&run taktiku.

Krećete se u 2D (dubina zaranjanja, recimo, nije bitna - u praksi, to je samo razlika površina ili ispod površine), skupljate powerupse uništenim neprijateljima, pazite na količinu zraka, dizel goriva i baterija, izbacujete decoy torpeda koja odvlače idiote na krivu stranu i kol-jete ih sleda i to ponavljate do besmisla. Simpatično, ali kako se, dovruga, ponašati - kao da sam u podmornici ili nekom brodiću iz pucaljki? Ta će vas dvojba priječiti da budete inventivni u igranju - petljat ćete s nekom tak-tikom kad ne bude potrebno, a kad ste sami protiv svih, izronit ćete i prazniti torpeda na gomilu. Da su arkadni elementi i tempo igre urađeni kao u Das Bootu, dojam bi bio puno bolji. Ovako, ovo ostaje bolja alternativa jedino Solitairu. Ostaje još pitanje cijene. (Ne)kvalite-ta izvedbe je sigurno opravdana time što je igra napravljena vježbe radi, ali to nije razlog da za nju traže 29.95 \$. Dakle, back off!

Vjeko Brkić



Grafika je očaj-na, ali ne bode oči jer je sve u plavom tonu.

**Subhunt**  
pucačina/simulacija podmornice

Proizvođač U.N.T. lab for recreational comp.  
Izdavač Webfoot/SpectrumPacific

naznake dobrih ali neiskorštenih ideja plutaju oko vaše podmornice... nažalost, ne oči-jenjujemo naznake ideja

Preporučena konfiguracija  
• 486/66  
• 12 Mb

Platforme  
• DOS/  
Win95

Platforme  
☒ PC  
☐ PSX  
☐ MAC

20

# SEGA Rally Championship



Najteža staza je svakako Mountain (iliti planina). Odlikuje se, čime drugim doli, seri-jom zavoja.

Već dulje vrijeme nisam naišao na rally koji bi me zadržao dugo pred računalom - koliko me sjećanje služi, posljednji je bio Q Rally. Nakon Seginog nogometa, kojim su me iskreno iznenadili, na recenziju sam dobio i ovu jurnjavu. Na stranu nogomet, Segin Rally me razočarao. U doba kada "3Dfx rally", doba u kojem grafika popri-ma filmski izgled, čudna grafička gošnja u Seginim igrama zaista

odudaraju. Prije nekih 36 mjeseci ovakva bi stvar prošla na tržištu, no u ovo doba... Bojim se da će za Segu ovaj put biti "piši kući, propalo je". I tako, razočaran, tražim smisao postanka ovog softvera, ali ga ne nalazim. Budući sam vam vjerojatno ubio volju za vožnjom Seginog Rallyja, mogao bih kazati i koju dobru riječ o njemu. Kao što vidite na slici, voziti možete u paru dijeleći ekran i tipkovnicu,

što je danas prava rijetkost u (automobilskim) simu-lacijama vožnji, no to ne može mnogo popraviti opći dojam. Klasična pre-osjetljivost pri skretanju i nerealno kočenje i nadalje su kost u grlu kod ovakvih igara. Usput, glazba i zvučni efekti nisu vrijedni posebnog spominjanja. Eh da, ne smijemo zaboraviti još jednu zgodnu "tehničku" zanimljivost - iako u Segi navode da je minimum za igranje P90 s 16 Mb, na mom se stroju (P166, 32 Mb) igra gotovo vukla. Imate li MMX procesor, Rally će iskoristiti njegove brze multimedijalne instrukcije, no i dalje vam za igranje ne mogu preporučiti kon-figuraciju slabiju od P200 MMX s 32 MB. Možda vam se čini da pretjerujem, ali iskreno mislim da bi igra tek onda na nešto ličila. Dragi čitatelju, ne daj se zavarati dobrom reklamom - igra nije vri-jedna velike pozornosti, a ja idem spavati, Rally Championship me ne bi mogao održati noćas budnim.

Igor Duić



U igri vas čekaju Toyota Celica i Lancia Delta. Svakako bih vam preporučio Toyota jer, za razliku od Lancie, ne reagira tako burno u zavojima.

**SEGA Rally Championship**  
Sportska simulacija

Proizvođač SEGA Sports  
Izdavač -

U usporedbi sa Screamer Rallyom ova igra zaostaje za današnjim standardima

Preporučena konfiguracija  
• P166MMX  
• 32 Mb

Platforme  
☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

47



# Hariboy's Quest



U ovoj igri, kao što i sami možete primjetiti, svaka stvar ima oči i usta. Grafika je začuđujuće dobra s obzirom da igra ne dolazi iz radionice neke od poznatih softverskih kuća

**U** ovoj avanturi svaki lik i svaka stvar imaju oči i usta. U ulozi ste poznatog dječjeg junaku *Haribua* koji mora spasiti građane *Bonbonie* i njihovo kraljevstvo. Na početku će odmah biti ludog provođa na mjestu na koje ste došli kroz začarano drvo. No pokušate li se

vratiti, čarolije će nestati - drvo se zatvorilo i sada vas ondje čekaju tri lika. Reći će vam da ste došli u pravi čas, treba spasiti njihovo kraljevstvo *Bonboniu* od zlih "stvari". U ovoj su igri u glavnoj ulozi različiti predmeti, koji su inače nevažni u drugim avanturama, ovdje nema ljudi, nego

samo životinje, voće ili predmeti (npr. cijev za vodu ili krilato kuhano jaje). Igra je prilagođena mlađoj starosnoj dobi najviše stoga što je napravljena *point'n'click* načinom pa ne morate previše pametovati kako i što rabiti. Uđete li u neku prostoriju, dalje ćete moći jedino pokupivši sve predmete. Prvo mjesto na koje morate doći je medvjeda kuća. Uđite u spavaonicu, porazgovarajte s jednim i iz ormara uzmite škrinju. Kad odete ponovno do medvjedića, uzmite ponudenu propusnicu, da biste mogli ući u njegovo selo. Ne u vam dalje kvariti zadovoljstvo, no ako negdje zapnete - rješenje je na Internetu. Inventorij pozivate tako da držite desnu tipku miša, strelicom odaberete željeni predmet i pustite tipku. Ako zapnete na nekom dijelu, nemojte očajavati jer je rješenje negdje oko vas. Grafika u igri je više nego dobra, mogla bi konkurirati i onoj u razvikanim avanturama. Cijelo će vas vrijeme pratiti prekrasni zvukovi i različite melodije. Igra se pokreće iz DOS-a pa će je i oni sa slabijom računalima, bez Win 95, moći pokrenuti. Ako je problem pokrenuti igru iz DOS-a zbog konvencionalne memorije, predviđeno je njeno pokretanje i iz Win 95 sučelja. Nabavite ovu igru mlađoj braći ili sestrama ili svojoj

djeci, usrećit ćete ih. I na kraju, *Tip of the Day*: poziciju snimate tako da istodobno pritisnete lijevu i desnu tipku miša.

Miroslav Puljiz



Gotovo svaka osoba će vam predstavljati prijetnju, no silom nećete ništa riješiti: kao i u svakoj avanturi, i ovdje pametnom kombinacijom predmeta rješavate sve probleme, naravno, na humorističan način.

Hariboy's Quest	
Proizvođač	Condor Software
Izdavač	Condor Software
Njen zvuk, a pogotovo grafika je izvršno napravljena	
81	
Preporučena konfiguracija	Platforme
• P90	• Win95
• 16 Mb	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64

# Hugo 2



**S**vakog dana u 18:35 h počinje emisija koju vole i stari i mladi. Imate li tremu od javnih nastupa ili se bojite blamiranja na TV-u, zaigrajte *Hugo 2*. Da, znamo da vam je već pun kufer prvog dijela, no *Hugo 2* donosi nove četiri igre koje se odnedavno vrte i na TV-u. Prva igra je skakanje padobranom na pet ciljeva. Treba pokupiti plave balone i zaraditi bodove, uzmicati opsanim pticama koje samo naiz-

gled mirno lete, izbjegavati gromove i sretno se spustiti na zemlju u jednom komadu. U drugoj igri se bavite zimskim sportovima - vozite saonice preskačući dinamit, sakupljate vreće zlata i grudare dabra prije nego on napuni vaša usta snijegom. Treća je igra penjanje na brdo. Na karti vam je označeno kuda trebate ići i strana na koju trebate krenuti kad se nadete na raskršću. Pri pazite na zmaja koji



vas požuruje svojim vatrenim dahom. Dobro proučite kartu prije igre jer krenete li na krivu stranu, dočekat će vas koza i njeni rogovi. U posljednjoj, četvrtoj, igri skaćete po stijenama skupljajući vreće zlata, samo morate paziti da ne skočite u prazno ili da vas ne zvekne boksačka rukavica ako se zadržite predugo na jednom mjestu. Tek kad pokupite tri različita ključa, možete se uputiti ka vještčinim vratima iza kojih vas čekaju ljubljena ženica i dječica. Igru možete igrati u TV verziji koja je, usput, puno lakša, i čisto arkadnoj koja zahtijeva precizne i brze reflekse. *Hugo 2* je grafički i zvučno znatno doradeniji negoli prvi nastavak. Nažalost, igra je zasad dostupna samo na njemačkom jeziku, no zato je vrlo jednostavna pa ćete početne probleme

vrlo brzo riješiti. Šteta što su programeri napravili samo četiri podigre...

Miroslav Puljiz

Hugo 2	
Proizvođač	Interactive TV Entertainment
Izdavač	Interactive TV Entertainment
Ovakve ocjene dobija jedino zbog njene popularnosti na mailm ekranima.	
75	
Preporučena konfiguracija	Platforme
• P90	• Win95
• 16 Mb	<input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PSX <input type="checkbox"/> N64





# Gama d.o.o.

Počiteljska 4, 10000 Zagreb tel: 397 073, 398 302, 398 303 fax: 398 008

## IGRAJTE SE S NAMA

### PC multimedia

P-166 MMX INTEL  
30 MB RAM  
VGA 2 MB  
HDD 1.7 GB  
FDD 1.44 MB  
SOUND CARD 16 BIT, 3D  
MINI TOWER  
14" COLOR LR/NI

4961 KN

P-200 MMX INTEL  
30 MB RAM  
VGA 2 MB  
HDD 2.1 GB  
FDD 1.44 MB  
SOUND CARD 16 BIT, 3D  
MINI TOWER  
15" COLOR LR/NI

5933 KN

P-233 MMX INTEL  
30 MB RAM  
VGA 2 MB  
HDD 2.1 GB  
FDD 1.44 MB  
SOUND CARD 16 BIT, 3D  
MINI TOWER  
15" COLOR LR/NI

6385 KN

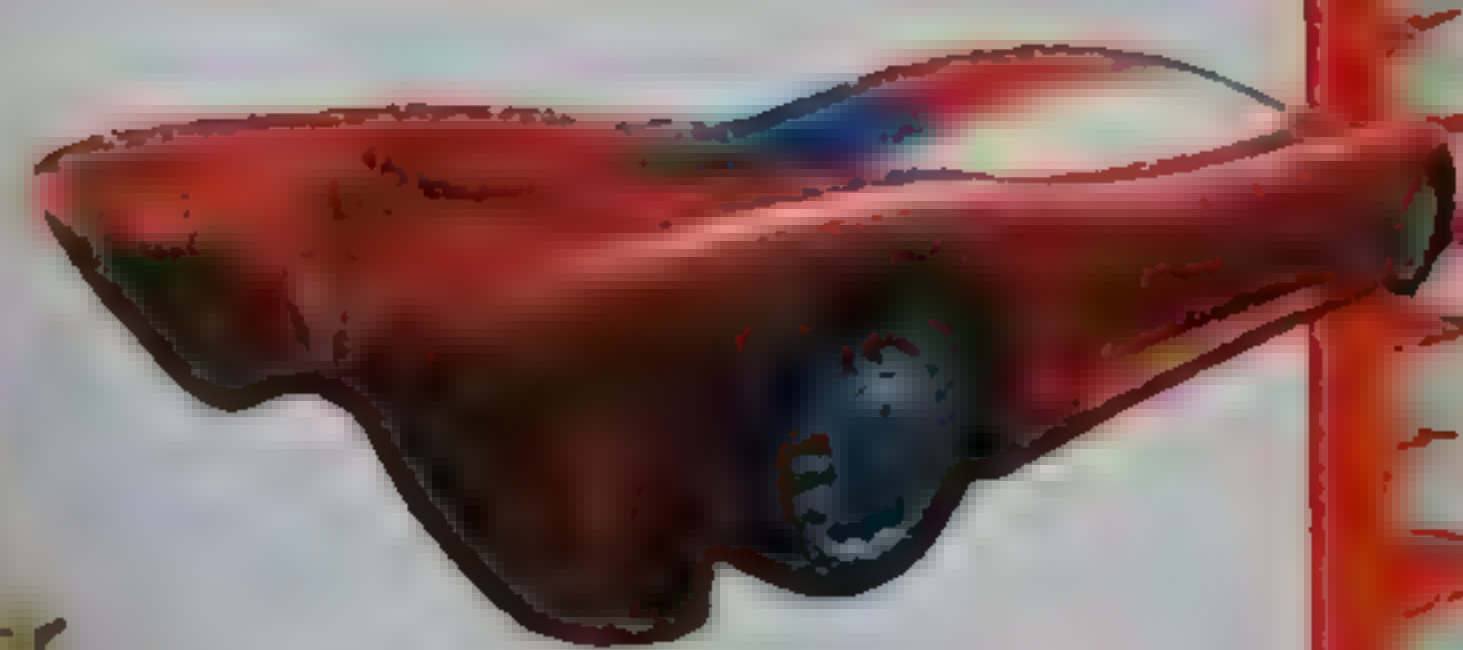
PII-266 MMX INTEL  
32 MB RAM  
VGA S3 2 MB VIRGE  
HDD 2.1 GB  
FDD 1.44 MB  
TIPKOVNICA  
MOUSE+PODLUGA  
SOUND CARD 16 BIT CREATIVE  
MINI TOWER  
17" COLOR LR/NI

11216 KN

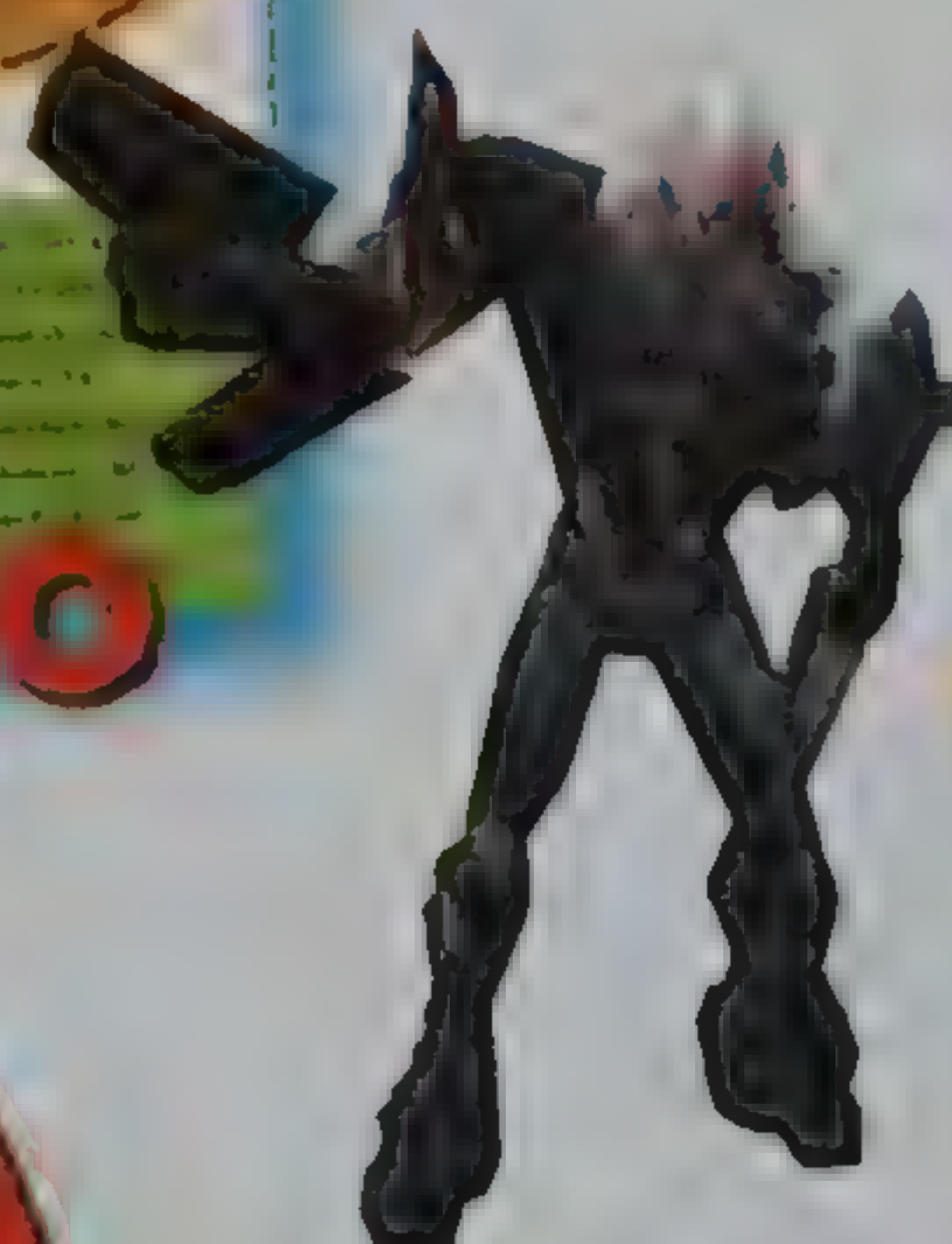
Nadoplata za CD-ROM 24x  
+ zvučnici 240 W  
846 KN

TOSHIBA HEWLETT PACKARD MGA POWER GRAPHICS Quantum™ FUJITSU CHANTECH COMPUTER CO. LTD. IBM ASUS TEAC

150 KN  
TOMB RAIDER  
HEXEN II  
DARK COLONY  
DRAGON HEART  
X-WING VS. TIE FIGHTER  
NEED FOR SPEED II  
NFL 98  
DUNGEON KEEPER  
RED ALERT  
LEISURE SUIT LARRY



200 KN  
JEDI KNIGHT  
160 KN  
TOMB RAIDER II  
QUAKE II  
WORMS II  
PANDEMONIUM II  
F-22 RAPTOR  
NBA LIVE 98  
G. POLICE



VELIKA RASPRODAJA PC IGRICA



*Ovlašteni partneri:*

Analogbit,	Zagreb, 01/3776-562
Jware,	Osijek, 031/461-844
Vemil,	Zagreb, 01/367-700
Trics,	Zagreb, 01/222-752
Pentagram ccsm,	Zagreb, 01/534-707
Kemo-prom,	Samobor, 01/884-943
UDS,	Zagreb, 01/3771-878
	Rijeka, 051/211-172
	Sisak, 044/521-385
Tehno trade,	Zadar, 023/313-212
Zagria,	Zagreb, 01/8864-840
Zola,	Zagreb, 01/395-155

*Distribucija:*

Microline, Zagreb, fax: 01/323-230

# Genius

*Neka Vas do pobjede dovede*

## POWER STATION

- ♥ Digitalni kontroler
- ♥ 6 velikih prekidača za pucanje
- ♥ 6 funkcijskih prekidača
- ♥ 3-brzinska turbo funkcija
- ♥ Proširiva baza
- ♥ Digitalni 8-smjerni joystick





# Amiga Doom

Tri dana nakon što je id Software predstavio javnosti Doom source code, pojavila se prva inačica ove legendarne igre za Amigu. Da, doista je riječ o Doomu, igri koja je pokrenula lavinu 3D pucačkih igara s pogledom iz prvog lica. Sve je isto kao u originalu, različiti su samo osnovni fileovi, a nivoi u .WAD zapisu su jednostavno prebačeni s PC-a.



**K**ako ne postoji igrač koji nije vidio ovu prastaru igru, opis možete naći u jednom od prvih brojeva Hackera, neću vas zamarati pričama o grafičkom izgledu, zvukovima i sličnim detaljima, osvrnut ću se na tehničke pojedinosti Amiginog Dooma. Kao prvo, dostupnost. Amiga je Doom plod dobre volje programera Trancea i može se besplatno (i potpuno legalno) skinuti na Internetu (vidi WEB CORNER). Naravno, data fileovi nisu besplatni, osim shareware inačice s

jednom misijom, ali i to je mnogo za početak. Kad završite prvu misiju (iskusnom će igraču trebati oko 3 min. za svaki nivo - a njih je podosta), možete potražiti kompletni data file na PC inačici. Drugo - kompatibilnost. Veliko je iznenađenje što se Amigin Doom može ugodno igrati već i s najsporijim ubrzivačkim karticama (020/28), a punu glatkoću ostvaruje na Amigama s 030/50 procesorom i matematičkim koprocetorom. Što se tiče RAM-a, 8 Mb će biti dostatno, iako ćete ga uz određene poteškoće (čitaj - uspora-

vanje pri učitavanju) moći pokrenuti i sa 4 Mb. Pošto je Amigin Doom sukladan sa sustavskim programima, moći ćete ga igrati u različitim razlučivostima, a i multitasking je u potpunosti podržan. U skoroj su budućnosti najavljene još neke izmjene, bit će usavršeno i igranje preko Interneta. Trance će pokušati još ubrzati 3D engine te će se Doom i na Amigama bez matematičkog koprocetora moći igrati potpuno glatko na punom ekranu.

Još uvijek se sjećate prašine što ju je Doom uzvitlao svojim prvim pojavljivanjem, isto se dogodilo i sada - zavladao je neopisivo uzbuđenje među Amigašima, Doom je pokazao da se, uz malo programerskog truda, može vrlo glatko vrtjeti i na Amigama slabijih specifikacija, što je dobra najava za dolazeći Quake i mnoge najavljene Amiga inačice PC igara. ☺

**P.S.** Svi znamo kako izgleda Doom, pa su ocjene za grafiku i zvuk suvišne (bilo bi smiješno prepisati ocjene što ih je dobio pri prvom opisu u Hackeru). Ocjena igrivosti (80%) zapravo obuhvaća i ukupnu ocjenu i u ovom je slučaju vrlo subjektivan pojam koji se ne odnosi na samu igru, nego na "feel", brzinu i glatkost Amiga inačice (igra na 030/50 i 020/28).



AMIGA WORLD



## BIG I SMALL

Amigaši s ugrađenim koprocetorom mogu igrati Doom na full screenu, ostali će se morati zadovoljiti i manjim ekranom.



Na ovoj ćete adresi pronaći sve potrebne fileove za pokretanje Amiga Dooma, a na originalno PC inačici (može i Doom 2) moći ćete skinuti i dodatne nivo.

<http://www.dtrance.ch/doom>





## Martian Tales

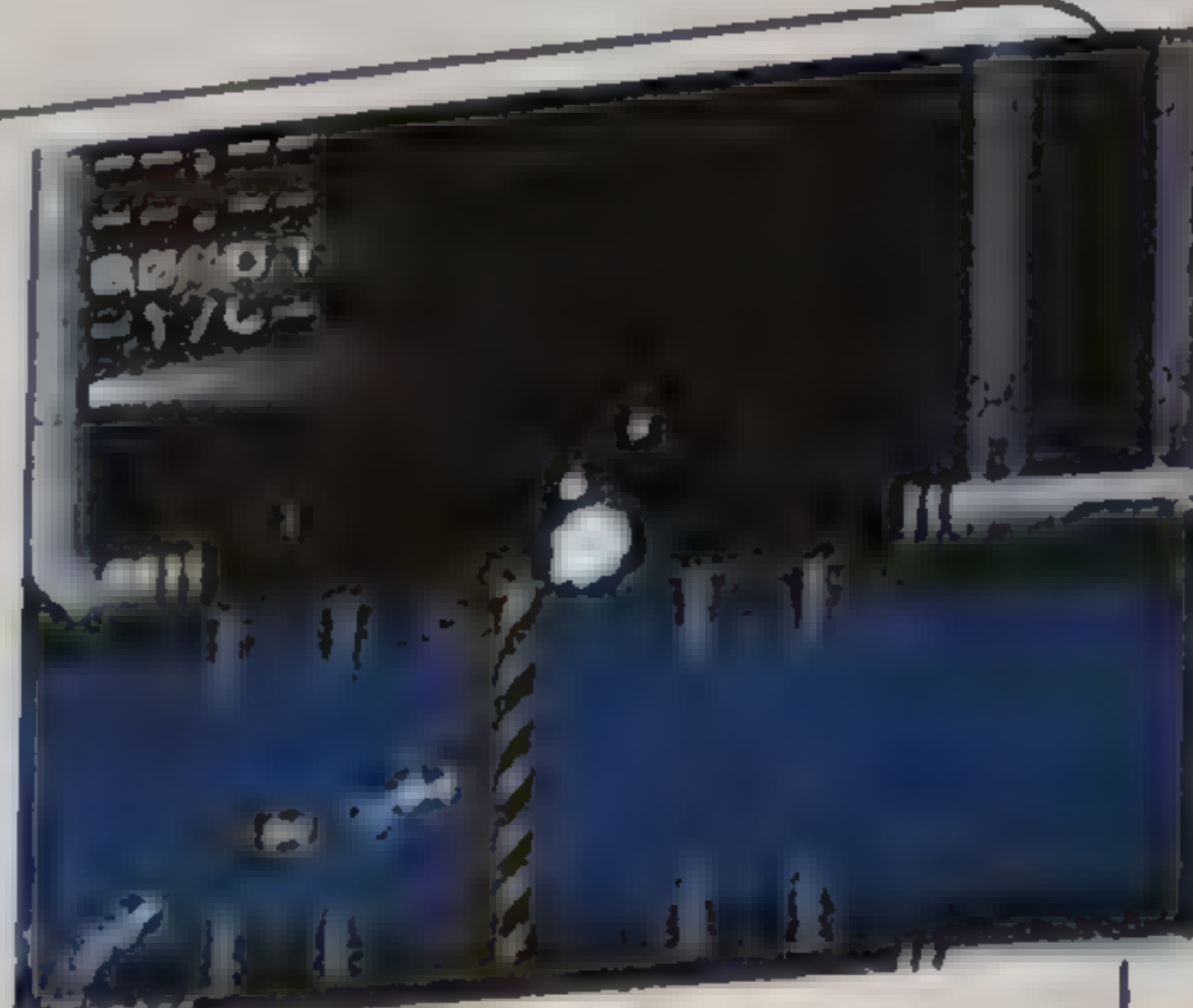


Iz Scillo Interactivea nam stiže najava još jednog Warcraft 2 klona. Kao što se vidi iz naslova, borba se odvija na Marsu, gdje se dvije rase (greys i smeglings) bore za kontrolu nad nasadima marsovskih lišajeva. Obje zaraćene strane imaju svojih prednosti i mana koje morate znati da biste pobijedili. Šarena grafika s mnogo izvrsnih svjetlosnih efekata i kompleksna umjetna inteligencija su aduti ove igre što ćemo je zaigrati u proljeće.



## Max Rally

Nova simulacija vožnje stiže nam od slabopoznatog Fortress Softwarea. Riječ je o igri u stilu Super Carsa ili Micromachinesa s pogledom na vozilo iz ptičje perspektive. Kao osvježanje ovom prožvakanim stilu, igra nudi mnogo dodataka - različite vrste terena, prednosti i mane vozača, igranje udvoje ili preko linka. Osim toga, Max Rally će raditi na svim Amigama s barem 1.5 Mb memorije.



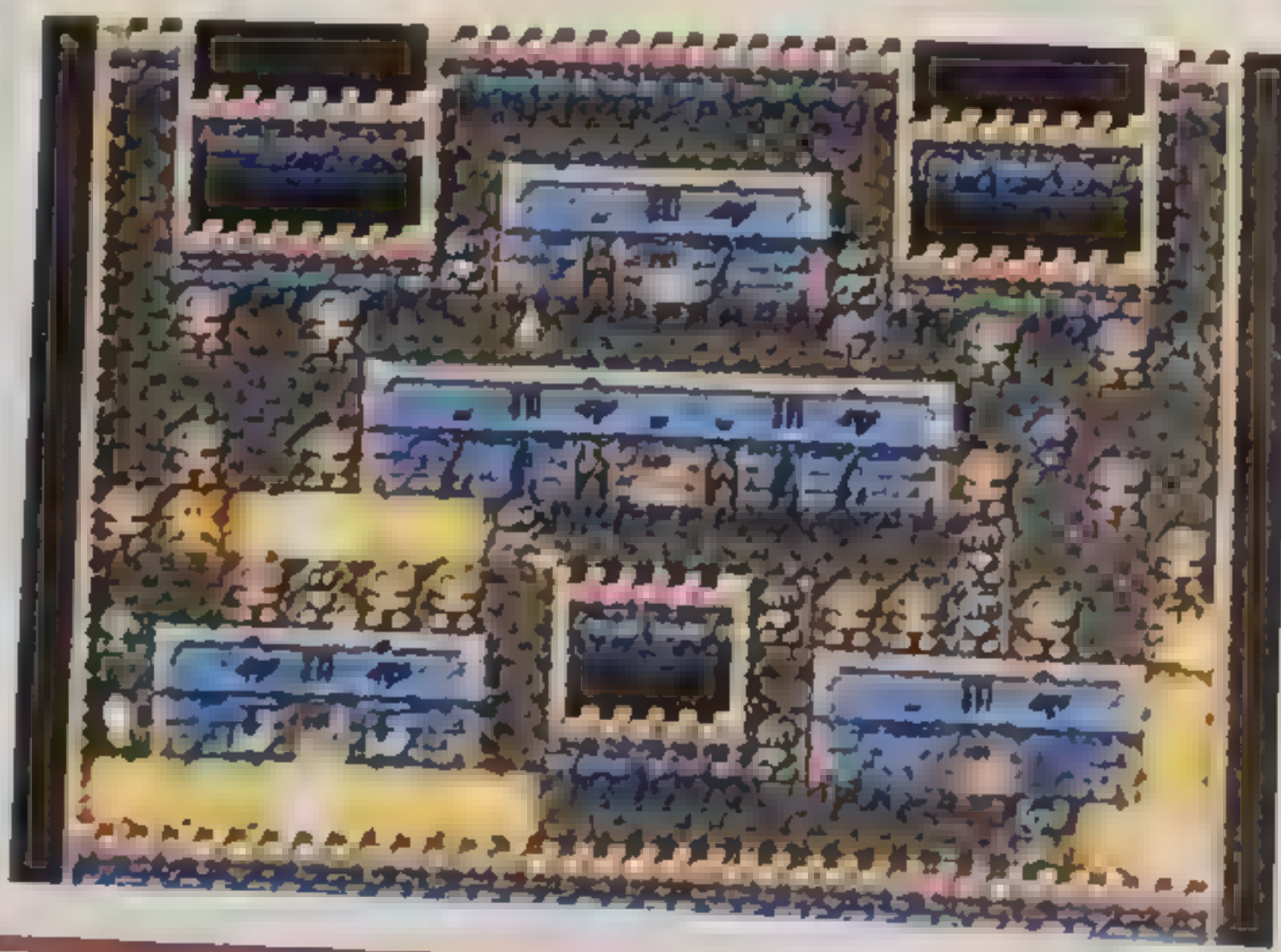
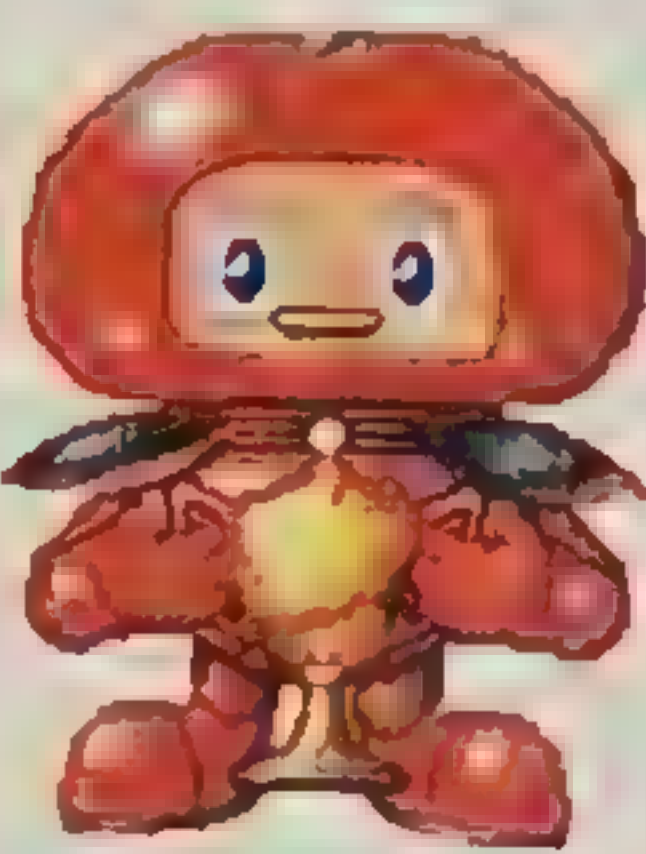
## Caveman Species

Iako ime, možda, podsjeća na Vulcanov Genetic Species, ova igra nema ništa zajedničko s njim. Riječ je o real time strategiji smještenoj u prethistoriju. Sa svojim plemenom morate, u stilu Command & Conquera, pokoriti sva ostala plemena na karti. Tijekom igranja, vaše će pleme polako napredovati, otkrivati nova oružja i postajati sve jače i ratobornije. Uz standardno igranje protiv računala, moći ćete igrati i udvoje preko modema ili Interneta. Caveman Species priprema nam za ovo proljeće nepoznata tvrtka Black Flag.

## BlitzBomber

Ovu zabavnu igru koju smo dosta dugo očekivali, autor je odlučio besplatno ponuditi Amiga igračima. Da, dobro ste pročitali - besplatno. BlitzBomber će se moći "skinuti" s Amineta tijekom veljače ili ožujka, kad ćemo konačno vidjeti je li uistinu bolji od dosad nepobjedivog Master Blastera.

P.S. Za one koji ne znaju: BlitzBomber je dugonajavljivana arkada u kojoj vaš čovječuljak mora potući sve neprijatelje u labirintu (kao Dynablaster, Master Blaster i sl.)



## Quiet Please

Malo je sportskih igara na Amigi, stoga bi ovaj tenis talijanske demo skupine Spooky Fellows trebao unijeti malo veselja. Igra je rađena po uzoru na ATP turnir, a svom igraču možete izgraditi karijeru i dovesti ga u vrh ljestvice. Naravno, možete igrati i pojedinačni meč, i to igrač protiv računala, ili 2 do 4 igrača odjednom (uporabom adaptera za 4 igračke palice).



## Gilbert

Evo još jedne avanture u stilu Monkey Islanda. Vijesti o ovoj igri su malobrojne, zasad se zna da će izaći samo u CD ROM formatu u izdanju Alive Mediasofta. Sudeći po slikama, grafika je prilično dobra, a kompletna će igra biti popraćena digitaliziranim govorom.



## Lambda

Lambda je 3D svemirska pucačina kojoj su kao uzori poslužili poznati X-Wing i Wing Commander. Podataka je malo, zasad se jedino zna da će za njeno pokretanje trebati malo jača konfiguracija. Više o ovoj igri uskoro.



## Brain Killer

Ovaj bi se novi Doomoid poznate tvrtke Titan Software (nedavno objavili Shadow of the Tird Moon) trebao uskoro pojaviti na tržištu. Govori se o 15 ogromnih nivoa, efektinim oružjima, hrpi neprijatelja i mnogim tajnim prostorijama i predmetima.



## Radioactive

Sjećate li se Stardusta? Uz ovu ćete igru ponovno doživjeti osjećaj borbe i brze akcije jureći tunelima i naganjajući svemirce. Netko će možda reći da je igra s tunnelskim sekvencama poput onih u poznatoj pucačini neoriginalna, ali mislim da će se većina



igrača složiti sa mnom: jedva čekam da još jednom alienima pokažem što znam



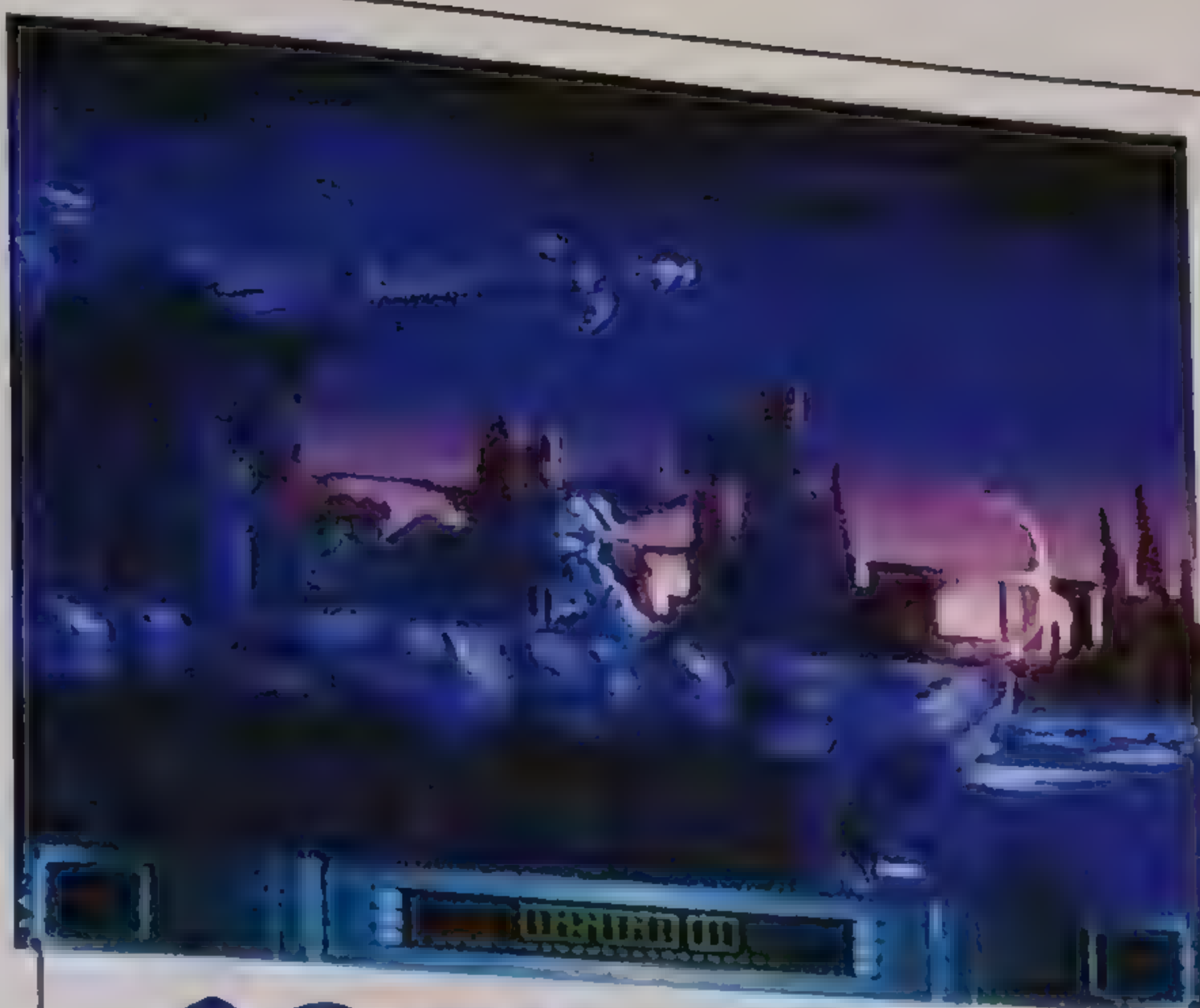
## Alive

Čet stara priča o alienima koji napadaju Zemlju a staro izvođenje - 2D pucačina u stilu Turricana i Project X-a. Ipak, brzina od 50 slika u sekundi, hrpa nivoa, oružja i neprijatelja, te mogućnost granja udvoje znači da možda i nije sve tako crno. Ova će nam igra stići tijekom proljeća od talijanske grupe Darkage Software, pa tko voli nek izvoli.



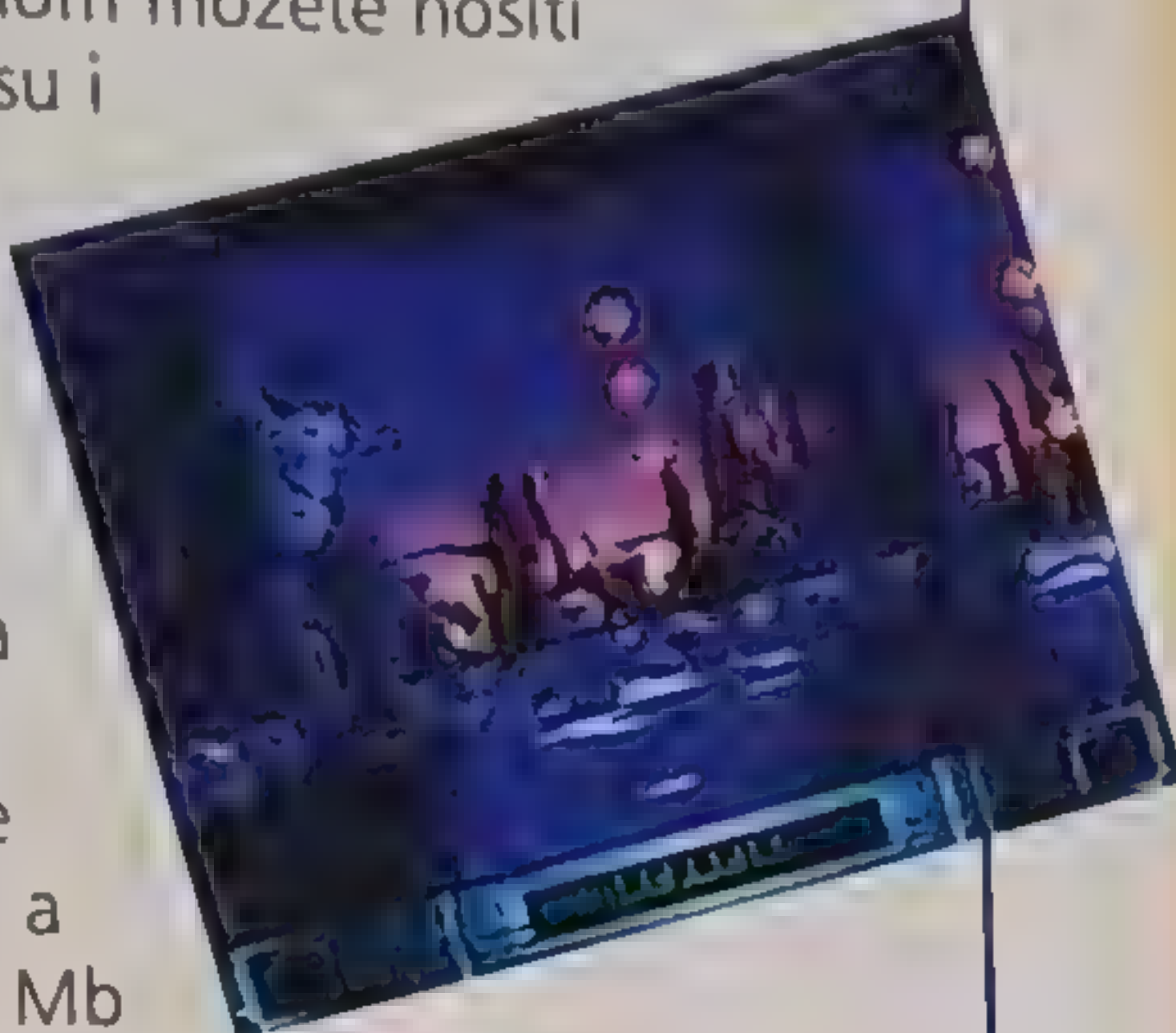
## Dafel: Bloodline

Za ovu ste igru možda čuli pod imenom Child of Darkness. Sada je ime promijenjeno a igru je preuzeo Sadness software. No, sama se igra nije promijenila – riječ je o RPG-u s pogledom odozgora kombiniranim s borbenim sekvencama u stilu Street Fightera. Zvuči prilično zanimljivo, zar ne? Prema najavama, Bloodline će raditi na svim Amigama 1200, a AI protivnika će biti na vrlo visokoj razini, pa će uvijek različito reagirati na vaše akcije, što vam daje mogućnost da nakon završetka ponovno igrate.



## ACSYS

Autonomus Cybernetic System (ACSYS) je druid konstruiran za borbene akcije, a u ovoj mu je igri cilj osloboditi Zemljane zatočene na nepoznatom planetu i pobiti sve aliene - čista klasika. Osim izbora šest oružja (odjednom možete nositi samo dva), najavljene su i bezbrojne vrste inteligentnih neprijatelja, hrpa grafike i glazbe s posebnim, animiranim sekvencama između nivoa. Ova dvodimenzionalna pucačina inspirirana je starim hitom Turrican, a zahtijevat će barem 4 Mb FAST RAM-a i CD ROM.



## Fratzengeballer

Prije negoli i pitate, kažem vam: da, naziv je njemačkom, ali igra vjerojatno (99 %) neće biti. Neću vam ga prevoditi jer nisam shvatio šalu (trebalo bi biti duhovito, a meni nije, ako netko shvati, nek' mi javi). Ono što je važno jest da je to zapravo 3. nastavak poznatog Trappeda. Priča nema veze s prijašnjim nastavcima jer je radnja smještena u budućnost. 3D engine je još malo poboljšan (čitaj - ubrzan), a prva bi demo inačica trebala stići u veljači.



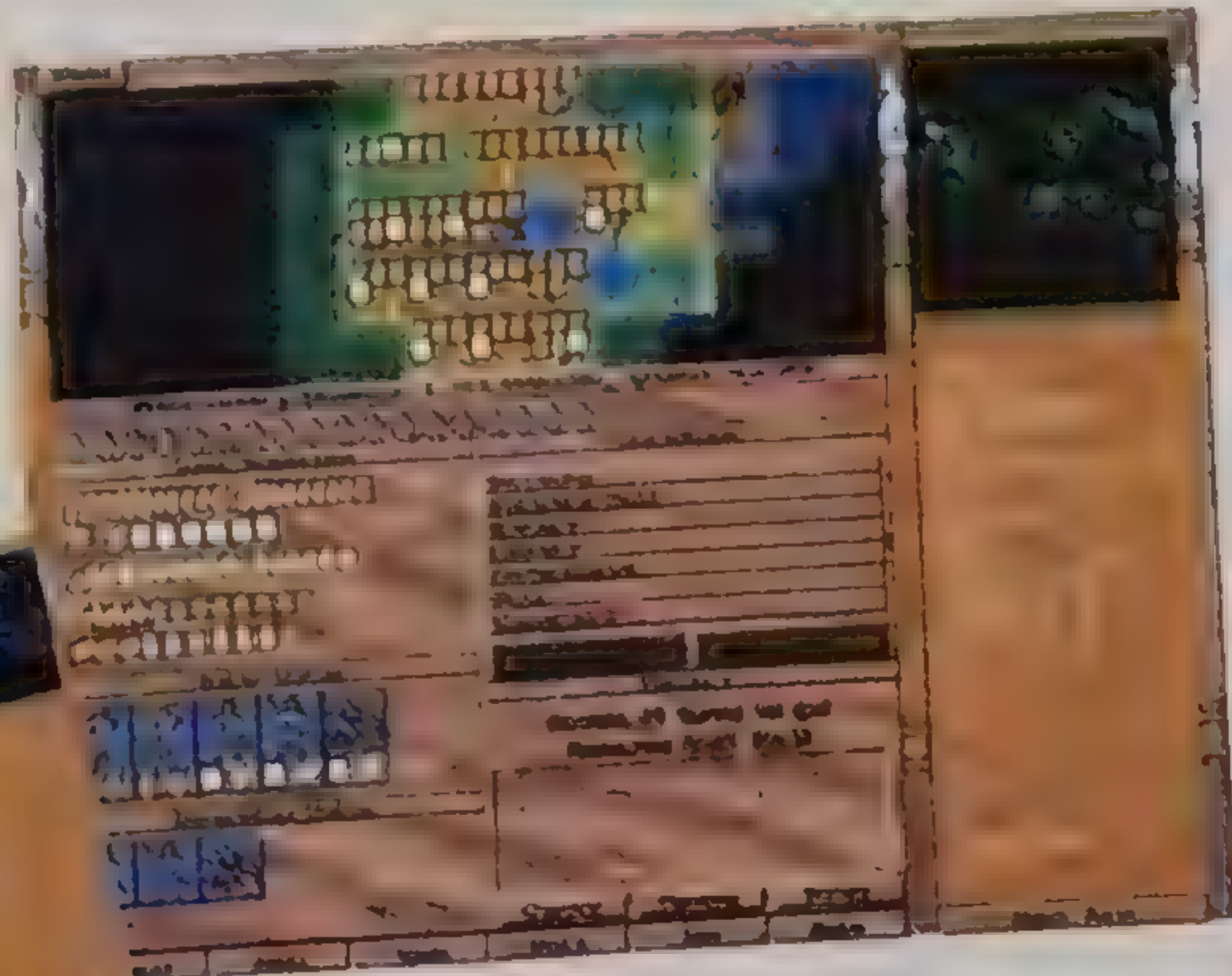
## Championship Manager 3 & Quake na Amigi?

Ovaj upitnik znači baš to - upitno je hoće li ove igre biti prerađene i za Amiga platformu. Evo što smo uspjeli saznati: za prepravljanje Championship Managera 3 postoji dobra volja, ali je proizvođač odlučio prvo ispitati tržište i moguću potražnju. Zato, ako želite da se CM3 pojavi i na vašoj Amigi, odsurfajte na: <http://www.geocities.com/Vienna/Strasse/3660/> i glasujte za ovu igru. Što se tiče Quakea, priča je još bolja. Prije nekoliko mjeseci pojavila se nelegalna inačica za Amigu, koja je doživjela nekoliko poboljšanja, i trenutačno se može naći pod imenom AmigaQuake. To je samo glavna datoteka, a grafički fileovi se moraju skinuti s legalne inačice za PC. Takva igra radi dosta sporo na 040 procesorima, a igriva je tek na 060. No, to je samo prvi dio priče. Na nedavno održanom sajmu u Kolnu, posjetitelji su u čudu gledali Quake gdje se u punoj brzini vrti na Amigi. Bila je riječ o promociji novih PPC kartica, a Quake je bio (uz dopuštenje ID Softwarea) pokrenut preko Warp up softwarea za već spomenute kartice. Zbog velikog interesa igrača, poznata firma clickBOOM (izdali Capital Punishment) ušla je u pregovore s ID Softwareom o punoj konverziji, ali je ishod pregovora zasada nepoznat. Više o ovome kad saznamo, dotad pogledajte sliku "skinutu" s nelegalne inačice AmigaQuakea.



## Great Nations

Ova bi strategija, građena na temeljima poznatog Civilizationa, trebala biti jedna od najboljih igara 1998. Osim poznatog vođenja nacije kroz povijest, bit će i brojnih noviteta (borbene jedinice mogu letjeti/roniti na različitim visinama, bit će i brojnih noviteta (borbene jedinice mogu letjeti/roniti na različitim visinama, način istraživanja i slične mogućnosti mogu se posebno konfigurirati, a najviše će 7 različitih nacija moći odjednom igrati na jednom računalu). Jedna od posebnosti ove igre je što će imati inačice za Amigu i za PC, a vlasnici obiju platformi moći će igrati Great Nations i međusobno, preko lokalne mreže ili Interneta.







AMIGA WORLD

# Blade

Kao RPG obožavatelja, ova me igra uistinu razveselila. Strategijski su RPG-i u posljednje vrijeme bili prilično zapostavljeni, pa je Blade baš ono za čim Amigaši sada žude.



Opasnosti vrebaju i na otvorenom, a ne samo u podzemnim hodnicima

U Bladeu upravljate četveročlanom grupom avanturista različitih osobina (ratnik, čarobnjak, paruljak, vilenjak...) koja je krenula u svijet tragajući za slavom, novcem i pustolovinama. Evo - odmah na početku nalerjet ćete na ono što Blade izdvaja od većine RPG-a. Uobičajeni ciljevi kod ovakvih igara su ubiti zločestog zmaja, osloboditi kraljevu kćer od morske nemani ili izvršiti neko slično epsko djelo, u Bladeu uglavnom istražujete. Na pojedinim ćete mjestima morati izvršiti koji zadatak ne biste li riješili zagonetku ali je igra u cjelosti zamišljena kao dokumentarac o tamni-

cama i čudovištima u kojem putujete skupljajući novac, različite predmete i iskustvo (SCORE) kroz nebrojene podzemne katakombe ispunjene svakojakim neprijateljima, skrivenim zamkama i davno zakopanim blagom. Pogled je iz izometrijske perspektive, a način pomicanja likova i borbe dobro nam poznat - svaki lik raspolaže određenim brojem akcijskih bodova koje troši za hodanje, borbu i ostale akcije tijekom jednog poteza. Kad ih potroši, morat će čekati na sljedeći potez da bi se opet mogao pomaknuti. Ovakav je način pokretanja već viđen u mnogim igrama (U.F.O., Sabre Team, Space Crusade...) pa će se igrači, vjerujem, brzo priviknuti.

Svako novo igranje znači i nove labirinte (kojima možete odrediti gustoću na osnovu svog iskustva - gušći labirinti za bolje igrače), što igri produžuje "vijek trajanja" zato Blade nije jedna od onih igara koje ćete nekoliko puta zaigrati i zauvijek odbaciti, Blade je uvijek nov i neponovljiv.

Kao što je uobičajeno, za kraj sam ostavio osvrt na grafiku i zvuk. Iako igra radi na svim Amigama, dakako da ljepše izgleda u AGA inačici. Ipak, i u jednom i u drugom slučaju, likovi i

predmeti su, iako sitni, vrlo detaljno i lijepo nacrtani. Mnogo boja (u podzemlju to znači mnogo sivih nijansi) i velika pozornost posvećena sitnicama je ono što je izvelo Blade iz zamke u koju upadaju mnoge Amigine igre u posljednje vrijeme - dobra ideja i izvođenje, ali slaba grafička doradenost. Zvučni efekti su prosječni, s ponekim svijetlim trenutkom - iznenadni govorni sampleovi koji upozoravaju na opasnosti doista su zastrešujući kad ih slušate prvi put. Vrlo su dobri i zvukovi koji dočaravaju ugodaj podzemlja - tiho kapanje vode i hukanje vjetrova skrivenim prolazima držat će vaše živce napetima, a štropot vaših vlastitih koraka koji odzvanjaju kroz tunele kojiput će uplašiti više vas negoli neprijatelja.

Volite li RPG, Blade je igra za vas, a ako ste samo početnik, ovdje ćete otkriti privlačne svjetove mašte. Ako ste, pak, jedan od onih kojima su ovakve igre odbojne - pa zašto ste čitali ovaj opis? Igrivi demo ove igre možete naći na Hacker CD-u 1.

## ALTERNATIVNO

### HERO'S QUEST

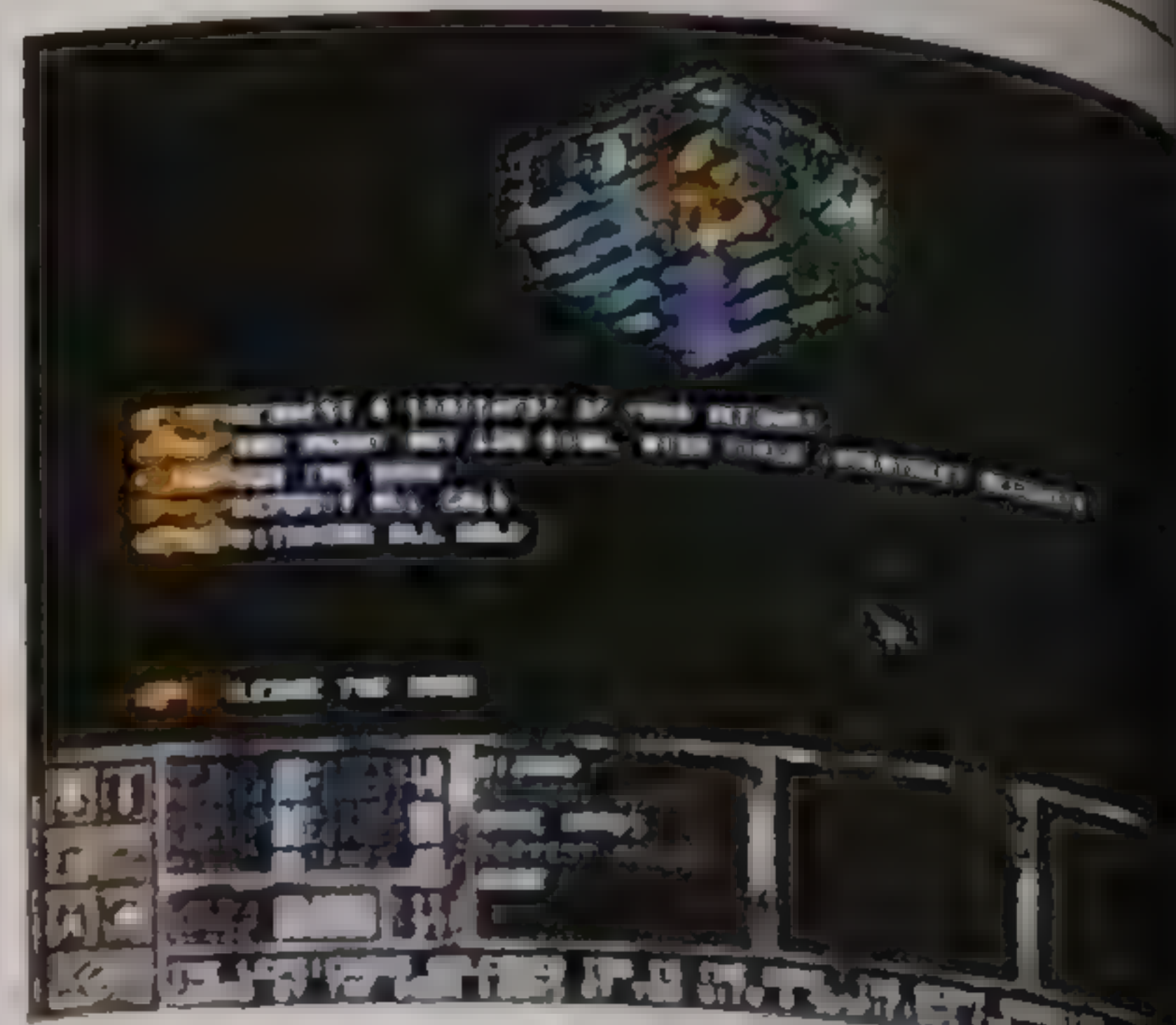
Prvi RPG ovog tipa na Amigi

### LEGACY OF SORACIL

Nastavak Hero's Questa s izvrsnom grafikom i mnogim misijama.

### U.F.O.

smješten u budućnost, sličan je Bladeu po načinu kretanja i općem izgledu.



Pri opremanju na površini, zgodno je skočiti do banke i podići kredit, a ako ste vrlo hrabri, pokušajte opljačkati banku.



Budite oprezni s različitim oltarima koje ćete pronalaziti ukolo. Bogovi vas mogu izliječiti, ali vas u bezrazložnom bijesu mogu i gadno oštetiti.

### Blade

Proizvođač -  
Izdavač - Alive Mediasoft

Blade oživljava žanr gotovo zaboravljen na Amigi pa ne treba preoštro osuđivati njegovu grubu grafiku i zvukove. Ovo je vrlo dobra igra s manjim tehničkim nedostacima

82

## VULCAN SOFTWARE



Vulcan Software je trenutačno najveća i najpoznatija tvrtka što proizvodi i izdaje igre za Amigu. Nakon osnivanja, 1994., stalno izdaju sve bolje i bolje igre. Što su dosad napravili i kakva nam još iznenađenja spremaju?

Ove godine Vulcan Software započeo izdavati igre za Amigu na CD ROM-u pod nazivom Mega Series. Dosad su izašla dva CD naslova: izvrsna tučnjava Strangers i zanimljiva mješavina simulacije i arkadne avanture Uropa<sup>3</sup>. Nije zaboravljena ni serija igara na disketi popularne Mini Series - obogaćena je real time strategijom Tiny Troops i borbenom simulacijom Burnout. Osim izdavanja igara, Vulcan je od ove godine ušao na tržište i s hardverskim dodacima za Amigu namijenjenim ponajprije igranju. Tako se u njihovoj ponudi našao adapter kojim ćete analognu igraću palicu priključiti na Amigu i adapter koji omogućuje priključivanje dviju dodatnih igračih palica preko parallel porta. Pomenuti dodaci su razvijeni ponajprije za Vulcanove igre Jet Pilot i Strangers, ali će se moći rabiti i u ostalima

Uskoro bi se na tržištu trebale pojaviti još dvije igre - arkadna avantura Final Odyssey (dok ovo čitate, igra je vjerojatno već u prodaji), i dugo očekivani Doom klon Genetic Species. Dugoročni planovi Vulcan Softwarea su: utvrditi poziciju (koja je, po mom mišljenju, prilično čvrsta) na rastućem Amiga tržištu i izdati prosječno 8 igara na godinu. Sudeći po dosadašnjim igrama, možemo vjerovati njihovim najavama - sve igre koje budu nosile znak Vulcan Software bit će proizvodi vrhunske kvalitete. Glede skore budućnosti, najavljeno je dosta novosti. Mega Series će se uvećati za nekoliko avantura - Charnis of King Paul (četvrti nastavak u Valhalla seriji), Wasted Dreams i Heli Pigs (iz pouzdanih izvora saznajemo da na ovoj avanturi rade i hrvatski programeri, čija imena, nažalost, ne možemo otkriti), izvrsnu pucačinu

Hard Target te strategiju Breed 2001 i platformsku arkadu Desolate. Osim navedenih igara, planiraju još neka iznenađenja. U sklopu Mini Series izaći će disk s dodatnim misijama za Jet Pilot te prvi Vulcanov korisnički program - 3D Game Creator. Pomoću ovog programa, korisnik može kreirati vlastiti virtualni svijet i napučiti ga svojim ili već pripremljenim čudovištima. Takvi svjetovi, sa svim stanovnicima i predmetima, mogu se zatim učitati u poseban program (koji dolazi u 3D Game Creator paketu) i igrati poput Doom klonova. Od hardvera, trebao bi se pojaviti svjetlosni pištolj koji ćete moći rabiti u igri Hard Target, a vjerojatno i u nekim drugim igrama

Vulcan software je stalno u potrazi za talentiranim programerima pa ako se bavite programiranjem igara, možete ih nazvati, možda dobijete dobro plaćen posao.



Vulcan Software Limited  
Vulcan House  
72 Queens Road  
Buckland, Portsmouth  
Hants PO2 7NA  
England, United Kingdom  
Tel. +44 (0)1705 670269  
Fax: +44 (0)1705 662226  
Email: Paul@vul-soft.demon.co.uk

Na njihovoj se www stranici, [www.vulcan.co.uk](http://www.vulcan.co.uk), uvijek mogu naći najnoviji podaci i igrivi demo izdanih i planiranih igara, kalendar budućih događanja, te dio u kojem su sve informacije o naručivanju i cijenama Vulcanovih proizvoda.



# Potpuni doživljaj u četvoro!



## PlayStation

**TIME CRISIS**  
**COLONY WARS**  
**BA TOSHINDEN 3**  
**TWISTED METAL**  
**TOMB RAIDER 2**  
**CRASH BANDICOOT 2**  
**NBA LIVE 98**  
**MDK**  
**RNE RACING 2**  
**CAESARS PALACE**  
**FINAL FANTASY VII**  
**NBA 98**



POSREDOVANJE I PROMET: "P" HRVATSKA  
**VELEPRODAJA:** ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/42 17 60, fax. 01/42 17 62

**MALOPRODAJA:** 1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža) Gajeva 1, tel. 01/42 28 96  
 2. ALGORITAM BOOKSHOP Importane centar, novi dio - donja etaža 01/457 31 28

POSREDOVANJE: "RUBINA KUCI" - VMA, Kapucinski trg 9, tel. 042/21 00 11 (189) **ČAKOVEC:** "ELC-BOOKSHOP", K. Zrinski 2, tel. 040/31 01 37 **VIŠKOVCI:** "ZBILJSKI d.o.o.",  
Ante Starčević 4, tel. 032/33 24 96 **OSIJEK:** "ZBILJSKI d.o.o.", Frankopanska 32, tel. 032/33 24 96 **PLOČE:** "AMADEUS", Vladimira Nazora 22, tel. 020/67 03 29

**IC RILAN**  
 02 300 00 00





## Breath Of Fire 3



Nakon što je Final Fantasy 7 pokupilo brdo love, evo nam još jednog nastavka FRP serijala kojim se želi postići isto. Igra je utemeljena na borbama gdje je korištenje različitih sposobnosti vaših likova ključ uspjeha. Sa 3D grafikom poput one u prošlogodišnjim hitovima Wild Arms i Wandal Hearts, s mnoštvom nivoa i borbi, i Capcomom kao izdavačem, Breath Of Fire 3 će biti barem - zanimljiv.



## Gran Turismo

SCEI je najavio jednu od najvećih simulacija vožnje dosad. Ono što je čini toliko posebnom je mogućnost vožnje preko 100 različitih automobila koji se ponašaju isto onako kako se ponašaju i automobili na stvarnim cestama. Moći ćete se odlučiti za lakši - Arcade - način igranja i teži - Grand Turismo - koji je toliko realan da ćete po završetku igre moći bez ikakvog straha izaći na vozački ispit. Mala napomena: Gran Turismo je naziv japanskoj inačici igre, europska i američka možda dobiju novi.



## Lucky Luke

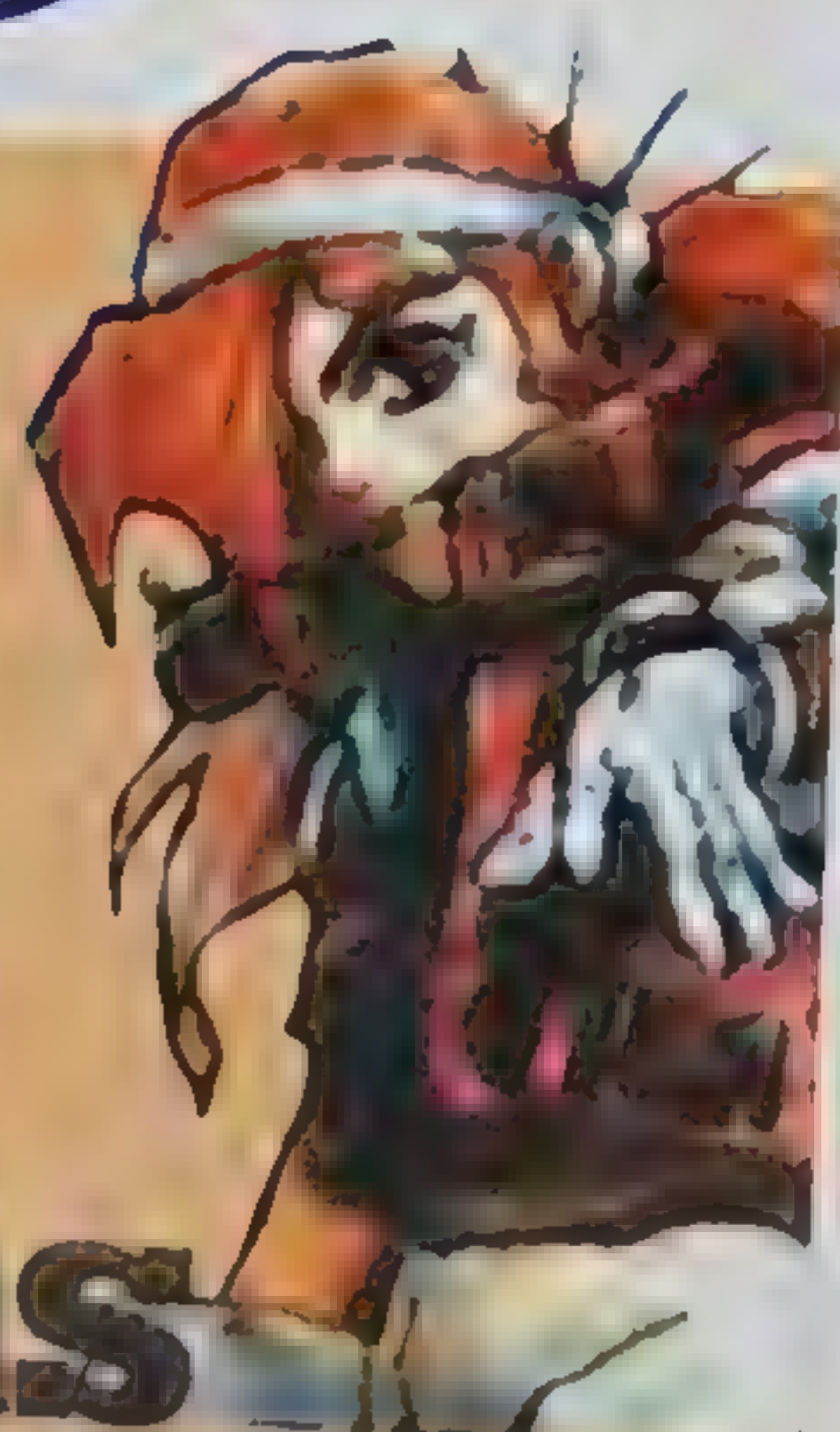


Oceanovi su programeri posljednjih 15 mjeseci radili na novom sustavu "3D Cartoon", kojim bi 2D likovi iz stripova bili prebačeni u 3D igru ne izgubivši pritom ništa od svoje stripovske osobnosti. Kao što vidite, uspjelo im je. U prvoj igri s ovakvim sustavom glavni je lik poznati revolveraš Lucky Luke (Sretni Srečko u hrvatskom prijevodu) koji jaše Divljim zapadom na svom



Jolly Jumperu (ne znam hrvatski prijevod) i mrsi konce žestokim razbojnicima. Riječ je o kompleksnoj humorističnoj avanturi, što ste, ako ste ikad čitali Lucky Luke strip, mogli i pretpostaviti.

## Other Life, Azure Dreams



Konami nam ponovno sprema novi FRP. Najave spominju renderiranje 3D likove u real time 3D okruženju, mogućnost kretanja i kontrole vlastitih



čudovišta, brojne kutove gledanja i borbu u stvarnom vremenu. Hoće li ovo biti nasljednik Final Gantasya 7? Vidjet ćemo.

## Pitfall - Beyond The Jungle

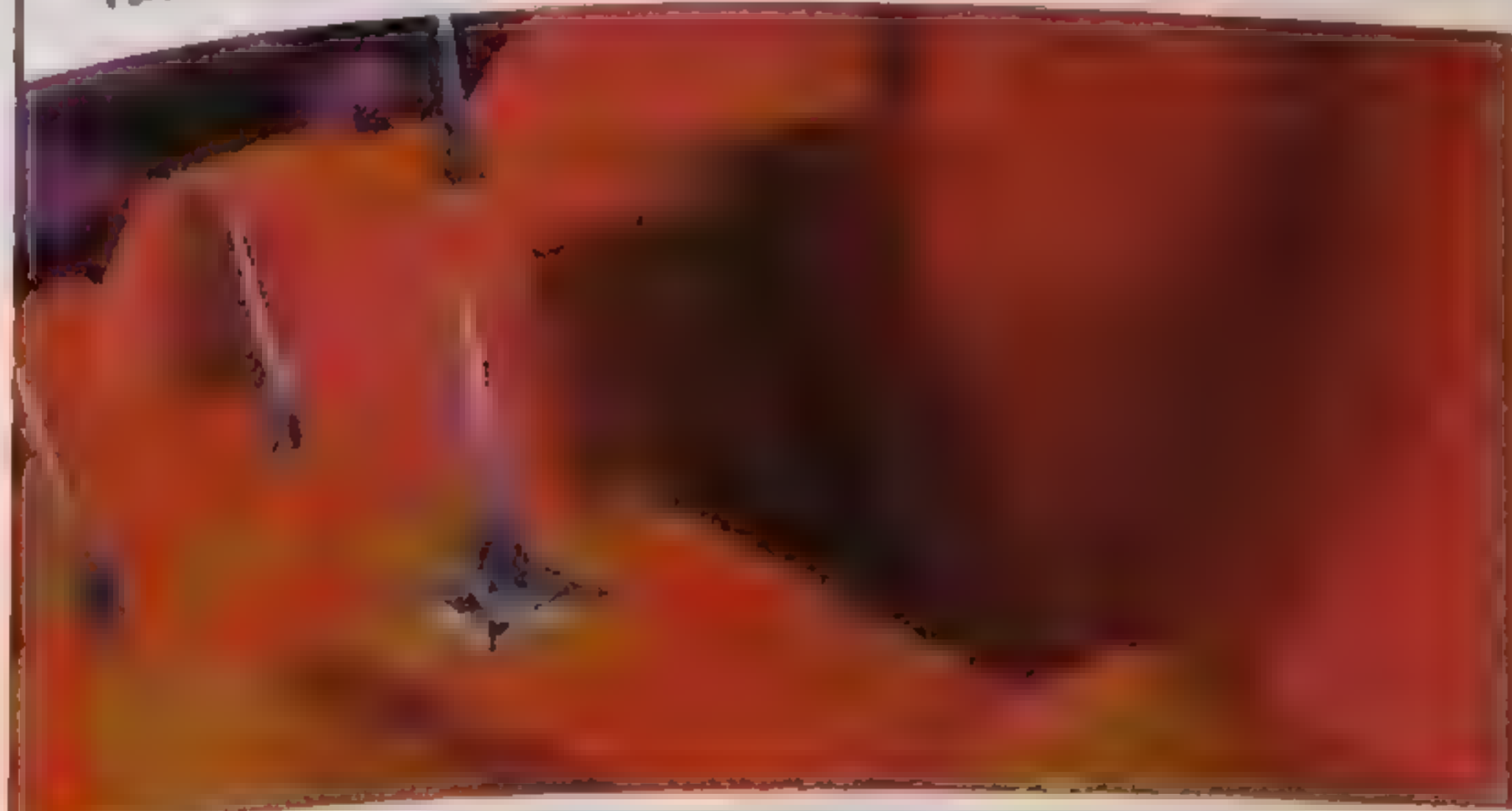


Ne, nije riječ o futurističnoj sportskoj igri sličnog imena, nego o PSX nastavku akcijske avanture s Ataria i Sege. U stilu filmova o Indiana Jonesu, vaš cilj u Activisionovom 3D nastavku Pitfalla je probijanje kroz opasnu džunglu, gdje na vas vrebaju škorpioni i zmije, a možda upadnete i u živi pijesak. Grafika je prekrasna (iako možda tako ne izgleda na slikama), a kroz cijelu igru slušat ćete digitalizirani govor vašeg i ostalih likova. Različiti nivoi, oružje i mnoštvo nemogućih neprijatelja koji jedva čekaju da vas rastrgnu obećavaju mnoga uzbuđenja i dobru zabavu.



# Sentinel Returns

Iko se još sjeća stare igre Sentinel, izašle davne 1985.? Psygnosisovi nam programeri spremaju povratak igre s jednom od najoriginalnijih ideja u novom ruhu. Teška logičko-strategijska igra u tualne stvarnosti. Spomenem li da glazbu potpisuje poznati John Carpenter, hoće li to probuditi vašu znatiželju.



## One

Kao i svakog jutra, probudili ste se ali, gle čuda, niste u svom krevetu, niste ni na Zemlji, a umjesto desne ruke imate ogromnu pucaljku. Ha, kakav dan, pomišljate krenuvši u akciju. Ovo je sadržaj nove pucačine koja kreće stopama Loadeda protežući se na 10 teških nivoa, prepunih neprijatelja i lijepe grafike. Tko zna, možda na kraju pronađete ruku.



## Power Soccer 2

Možda je izgubio "Adidas" iz naslova, ali drugi nastavak poznate nogometne simulacije obećava da će biti jedna od najigranijih igara tijekom ovogodišnjeg svjetskog prvenstva. Mogućnost igranja do četiri igrača odjednom, hrpetina posebnih udaraca, 210 svjetskih momčadi te mogućnost određivanja strogosti sudaca i stupnja realnosti igre, treba li nam još što?



## Metal Gear Solid

Ova igra pokušava dočarati osjećaj istovjetan onom u filmovima o Jamesu Bondu. U ulozi špijuna opremljenog najsuvremenijom opremom izvršavate misije važne za cijeli svijet. Nailazit ćete na zle i dobre momke, prijatelje na nenadanim mjestima, prelijepe djevojke, ali i spletke i izdaje. Obećani filmski zaplet i real time 3D grafika trebaju pripomoći ovoj igri da zasjedne na vrhuncu svjetskih top ljestvica. Šteta što joj je ime tako ružno.



## Chill

Evo igre čija je zadaća dočarati osjećaj spuštanja niz strmu ledenu padinu na pola centimetra debelom komadu plastike. Eidosov Chill ujedinjuje brzinu i vrtolomije snowboardinga u uzbudljivo i jedinstveno iskustvo. Dakako, početnici će moći najprije malo vježbati prije nego krenu na teže staze, a profesionalce čekaju goleme ledene doline koje mogu istraživati i stići svojim putem do cilja. Snowboard je izraz slobodnog duha - tako bar kažu - zato je ovo prva sportska simulacija u kojoj možete zaigrati na svoj način. Bilo skačući sa skijaške skakaonice ili vrtoglavo bježeći pred lavinom, dokažite svima da ste COOL i postanite King of The Mountain.

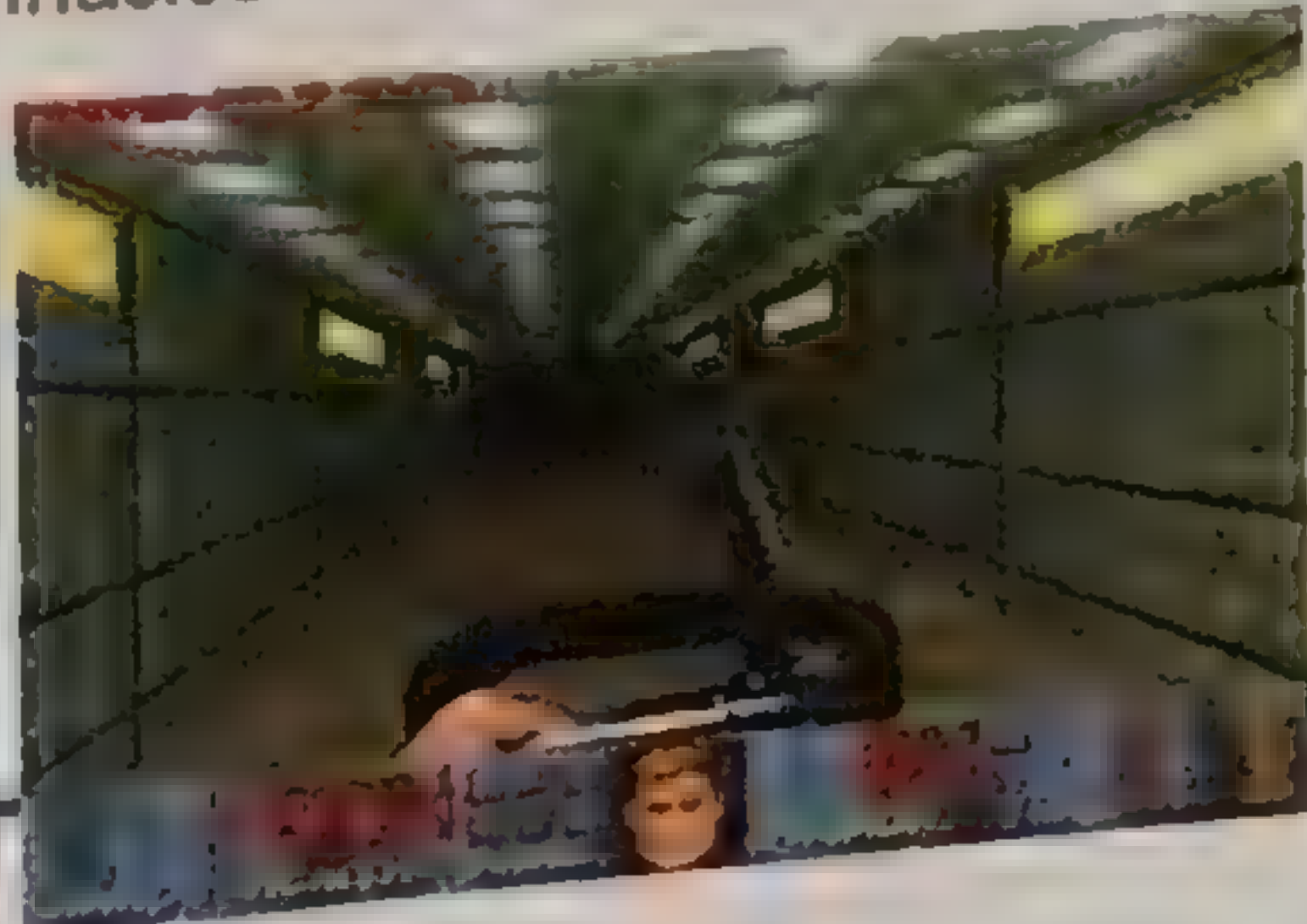
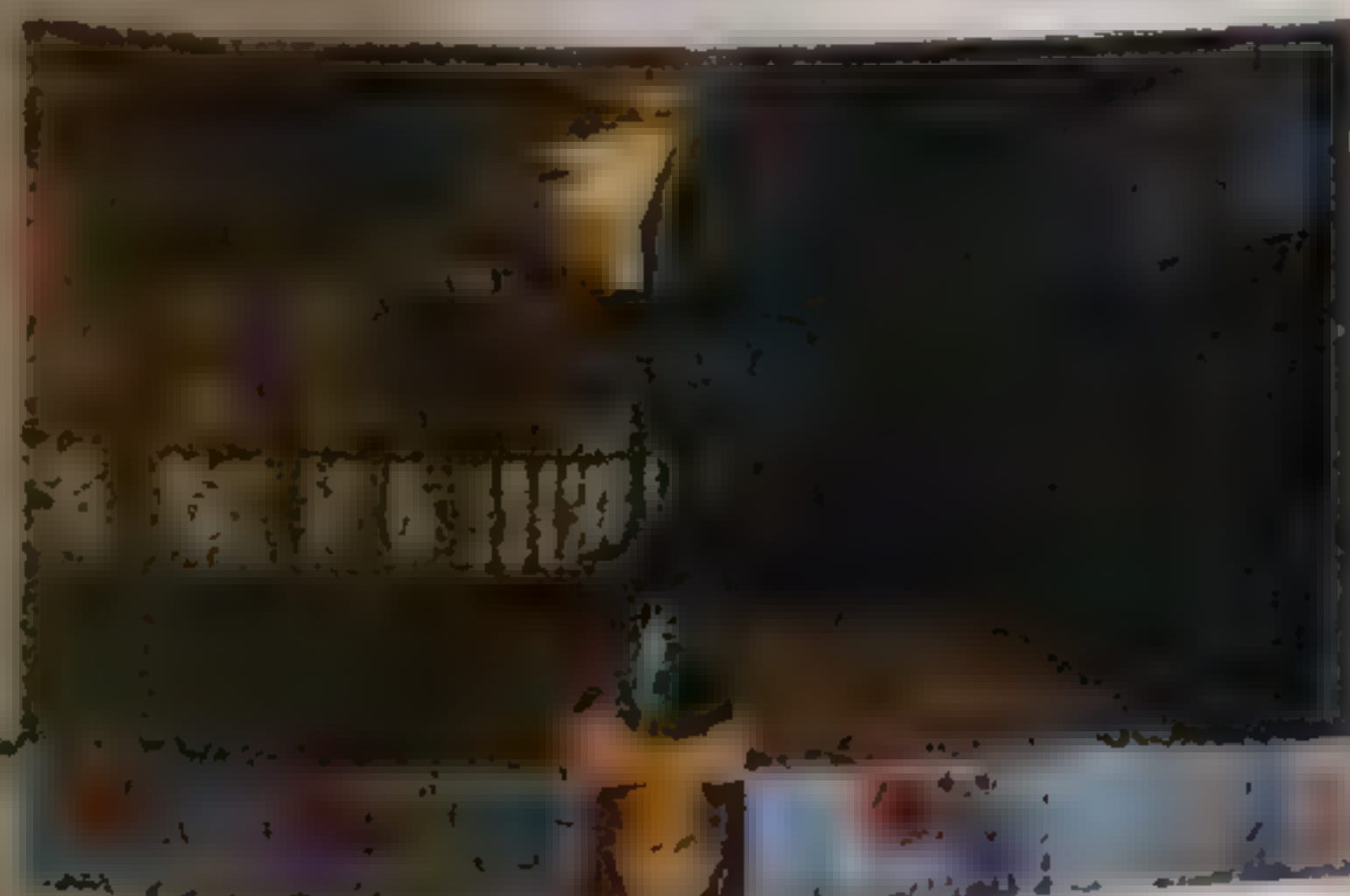


## Doom 64

Doom je mrtav! Nakon nedavnog pojavljivanja na Amigi, ova bi se legendarna igra uskoro trebala zavrjeti i u 4-bitnoj inačici. Naravno, malo je toga izmijenjeno - samo je 30 potpuno novih nivoa, jedno novo oružje - laser koji s malim dodatkom (treba ga naći) može ispaljivati trostruke zrake - i nekoliko novih neprijatelja (uključujući i novog bossa, o kojem su svi podaci nedostupni). Osvjetljenje je također bolje, nema pikselizacije (to se podrazumijeva), a sama će igra biti mnogo teža nego sve dosadašnje inačice. Doom fanaticima preostaje jedino prodati PC i kupiti Nintendo 64.

### Info

Proizvođač: SOFTW. AND MIDWAY HOME ENT.  
Platforma: N64

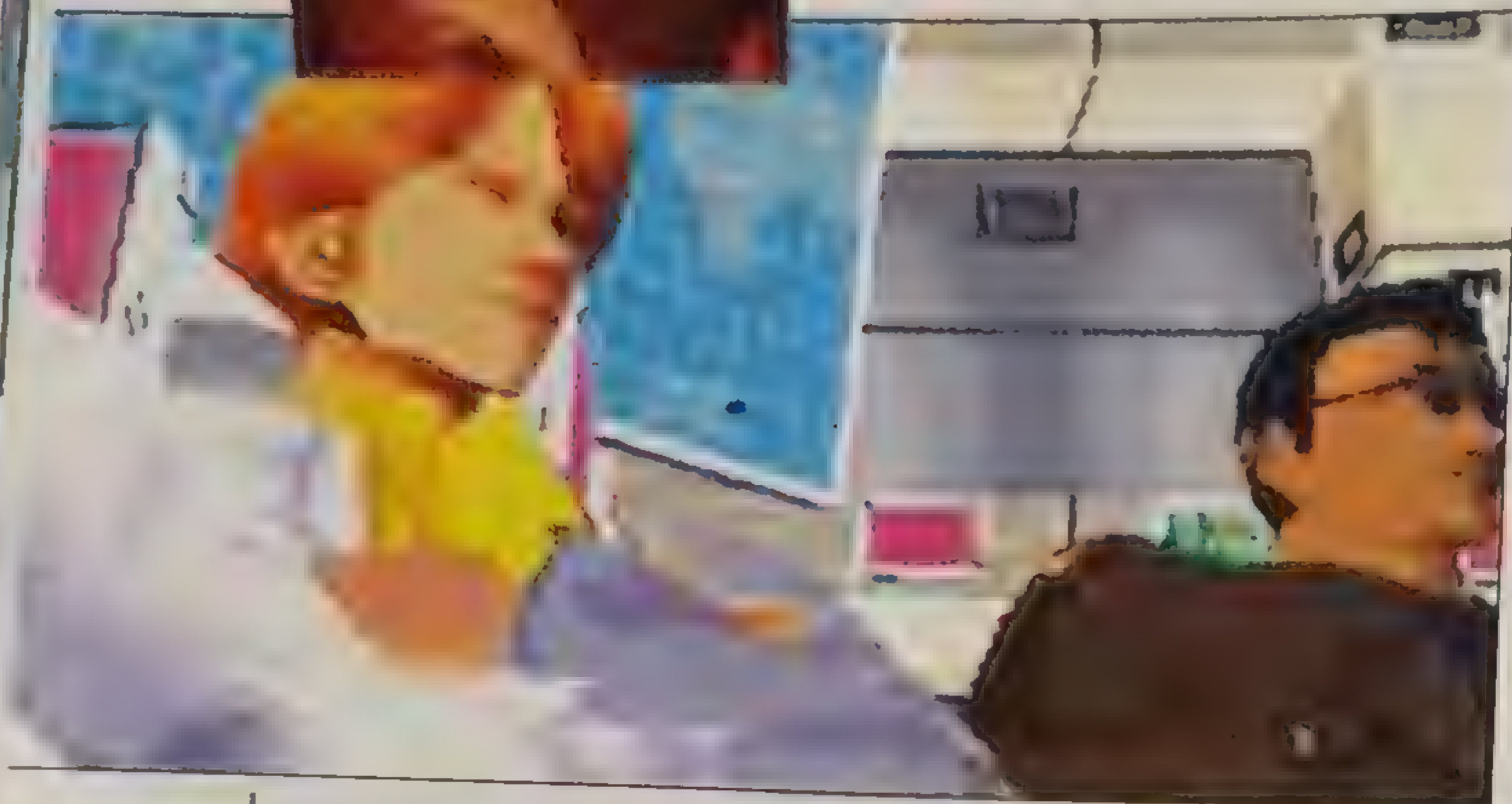






# Time Crisis

Još jedna konverzija igre s arkadnog stroja, ovaj puta prilično uspješna, stigla je na PSX. Riječ je o igri na koju bi svatko rado potrošio nekoliko kovanica, ako ni zbog čega drugog, a ono zbog ugodaja kojeg pruža igranje Time Crisisa s GunCon pištoljem, čiji ponosni vlasnik je i Berislav Jozić. Ruke uvis!



Evo glavnih negativaca - na možeš vjerovati koliko su ružni!

**T**ime Crisis je pucačina u kojoj vam je jedina briga skinuti negativce s ekrana - jedino što vaš lik može je sakriti se u zaklon (gdje momak ujedno puni pištolj) ili izaći na otvoreno pritiskajući tipku za pucanje i pomičući nišan (plavu točkicu) s jednog protivnika na drugog. Iako takve konverzije najčešće zaostaju u tehničkim detaljima za originalom, na vizualnu stranu igre ne možemo se poružiti - iako ona i nije toliko važna. Neprijatelji koji izlijeću iza svakog ugla, pokretna kamera koja vam pokazuje okoliš, stalno izmicanje mećima da biste sačuvali dragocijenu energiju podižu atmosferu pa nećete ni primijetiti sitnije grafičke nedostatke. Animacije prije nivoa i između njih su osrednje kvalitete, a zvuk nije vrijedan duge priče - kratke melodije i različite eksplozije uz nešto dobro digitaliziranog govora i tridesetak vrsta smrtnih krika.

U igri se, osim protiv neprijatelja, borite i protiv vremena (otud i naziv igri) - kad istekne, čeka vas omražena poruka *Game Over*. Početno vrijeme se povećava nakon svakog akcijskog dijela (svakih 20-tak sekundi), a bonus sekunde možete dobiti pogodite li gadove u crvenim kapama i/ili narančastim vestama - najčešće protrče rubom ekrana ispalivši nekoliko hitaca u vas. Da biste se izvježbali gađanju, postoji i opcija *Timed Game* kod koje ne možete birati težinu igre (za razliku od *Story Game*), ali možete birati nivo. Neprijateljska vatra vam ne može ništa, a cilj je prijeći nivo u zadanom vremenu. Nakon odigrane partije (tj. izgubljenog života), teško je reći "neću više", *Time Crisis* vuče da ga ponovno zaigrate. Ne znam je li to zbog plemenitosti mislija (spašavanje oteće djevojke i uništavanje krijumčarske bande oružjem) ili zbog brzine, naperosti i borbenog žara, ali ovo je jedna od najzanimljivijih igara koje sam ikad igrao - na ikojoj platformi. Ako uz igru imate i GunCon, igrat ćete dok ne padnete od umora. Za one najbolje, tu je i specijalna misija, dvostruko duža nego obične. Iako je dostupna već na početku, ne preporučujem vam je prije dugotrajne vježbe. U njoj ne možete odrediti težinu, a i neprijatelja je mnogo više već na samom početku (doduše, i vremena je malo više nego u prvoj misiji, ali - je to još uvijek pre malo). Još samo jedno upozorenje: iako



Društvo s gradilišta sprema nešto gadno.

## Zanimljivost

Inačica Time Crisisa za arkadne strojeve (utemeljene na PSX hardveru) ima pedalu koja služi za skrivanje iza zaklona (umjesto gumba), te malo drugačiji set nivoa nego PSX inačica. Ne znam je li pedala bolji način kontrole (nisam još iskušao), ali to znači da treb uskladiti oko, ruku i nogu, što je, u žaru bitke, za prosječnog igrača ipak previše.

## Zanimljivost

Bez obzira što je Time Crisis konverzija s arkadnog automata, zadržana je kvaliteta tehničkog izvođenja koja se očekuje od PSX-a. No, ono što ovoj igri daje posebnu draž je velika igrivost koja posebno dolazi do izražaja ako igrate s GunCon pljucom...



## Želite li saznati više?

### GunCon

Ovo je novi svjetlosni pištolj koji se (u većini prodavaonica) dobiva uz Time Crisis, a odnedavno se može kupiti i posebno. Razlika između GunCona i ostalih svjetlosnih pištolja je u tome što on ima poseban priključak koji ide u PSX video port, čime se višestruko povećava preciznost gađanja (nema više fora poput "točno sam gađao, ali ova pljuca ne valja!"). Uz GunCon, koji će biti podržan u mnogim budućim PSX igrama, stiže i upozorenje: ne preporučuje se nositi ga nabavku živčnih namirnica ili u banku. Proizvođač ne snosi nikakve posljedice izađe li korisnik na ulicu s njim izvikujući parole protiv vlade i/ili društvene neravnopravnosti. Tek toliko da znate.



donosi brzu akciju i genijalnu zabavu, ovo je igra za koju morate imati pištolj. Zato, ako još niste kupili ovaj dodatak za svoj PSX, dobro razmislite o kupnji Time Crisisa. Istina, na igranje igraćom palicom ćete se navići već za par sati, ali kad jednom skupite nešto love i priuštite si GunCon zbog Time Crisisa, neće vam biti žao potrošenog novca.



Bang! You're dead!

### Time Crisis

Real Time strategije

Proizvođač Namco  
Izdavač Namco

Bez pištolja gotovo neigriva, ova igra s GunCON-om donosi novu dimenziju pucanja po ekranu.

76

Ostale platforme ☐ PC ☐ N64



# Kurushi

Prošlo je dosta vremena od prvih igara na Playstationu - brzih i 3D tučnjava zbog kojih je i napravljen. Od tada smo na PSX-u igrali svašta: avanture, strategije, sportske i zrakoplovne simulacije, jednom riječju sve - ali nešto još uvijek nedostaje. Znači, one igre što ih može igrati cijela obitelj i zbog kojih djeda ne možete ni nožem potjerati od ekrana, one koje vas stalno vuku da ponovno pokušate i bude vas usred noći kad se sjetite rješenja za neki nivo. Naravno, govorim o logičkim igrama, jer Kurushi je jedna od njih.

**O**va zarazna mozgalica stiže iz Japana i teško je možemo usporediti s nekom postojećom igrom, mada neki kažu da ima sličnosti s Tetrisom (ljudi svašta govore). Jedina sličnost između Kurushija i ove stare legende je zaraznost koja vas stalno tjera naprijed i to što morate imati brzo oko, sigurnu i brzu ruku i strelovitu misao. Prije nego počnem o dobrim stranama igre, samo bih vas želio upozoriti na tehničku opremljenost - tj. neopremljenost. Grafika se svodi na jednostavnu platformu, kocke koje se po njoj kotrljaju (Kocke koje se kotrljaju). Treba mi manje kave, a više zdravog sna...) i čovječuljka kojim vi upravljate. I to je sve - nema šarenih pozadina, šaljivih detalja i šašavih likova - nema baš ničeg što počinje sa š. Zvučna podloga je još mršavija od vizualnog dijela - kocke odzvanjaju kad udare o podlogu, a čovječuljak ispušta neugodan krik dok pada s platforme ili prigušeno "pffljt" kad ga prignječi kocka. Sve u svemu - zvuk i grafika su iste kvalitete. Nemojte me krivo shvatiti, ništa od toga nije loše napravljeno, samo je sve podređeno igrivosti, bez komercijalnog dodvoravanja igračima koji traže užitak za uši i oči - za njih se

radi igrice s poznatim Spice Girlsicama.

## O pravilima - ultratko

Vašem je čovječuljku cilj zarobiti dovoljno kocaka i provući se kroz red koji dolazi. Što ih je više, platforma na kojoj igrate će duže ostati čitava, čime će vam i život biti duži. Tu su i bonus kocke te kocke koje nikako ne smijete zarobiti, ali - čitajte upute - zbog toga i jesu u igri. Kurushi je podijeljen u 8 zona sa po 4 nivoa u 5 različitih nivoa težine, što ukupno daje 160 postava, gdje je svaka teža od prijašnje. Ako je vjerovati glasinama iz Japana, već postoje pametnjakovići koji su uspjeli završiti čitavu igru ali se trenutačno liječe u najboljim klinikama. Iako zvuči komplicirano i izgleda nedoradeno, Kurushi je igriva i zanimljiva igra. Ocjenu koju je dobila može zahvaliti tehničkoj nesavršenosti i idejnoj genijalnosti - ako se ne slažete - zaigrajte!



Yes, prolaz je čist

<b>Kurushi</b>	Logička
Proizvođač Sony Japan	
Izdavač Sony	
Izvanredna, zanimljiva i užasno zarazna logička igra koja dokazuje da ideja i igrivost uvijek odnose pobjedu nad tehničkim doradama	<b>77</b>
Ostale platforme	PC N64



Mama, upomoć!

# Maximum Force



Animacije su vrlo lijepe, s puno eksplozija i svega što vole mladi.

**O**vaj su put misije različite, ima ih čak 3, pa vam igra neće brzo dosaditi kao gorepomenuti prvi dio. Osim uobičajenog puškaranja iz prvog lica, ubijajući razbojнике po ulicama (jeste li se ikada zapitali koliko ste otmica i pljački banaka na ovaj način spriječili u životu?), ubačeno je i napucavanje po laboratoriju u prašumi, podvodnim skloništima, tankerima što prevoze drogu i sličnim mjestima na kojima se mogu naći kriminalci s crnim naočalama. Te naočale su ujedno i glavni način identifikiranja kriminalaca. Taoci su u 90 % slučajeva obučeni u bijelo, pa ih nemojte gađati ako vam je život mio (svaki pogodeni talac znači život manje). Osim u zlikovce, svoj pištolj (ili controller) možete usmjeriti u još štogod jer, kao prvo, morate prikupiti i drukčije vrste metaka, gadajući u njih, koji vam daju različitu razornost (i preciznost) pogodaka. Npr. sačmom ne treba mnogo nišanići, ali je nekim manjim metkom potrebno biti vrlo precizan. Osim toga, pogađanjem objekata na ekranu (svjetiljki, automobilskih kotača, prozorskih stakala i gotovo svega ostalog) doći ćete do tajnih prostorija kojih je u igri čak 30. U svakoj igrate igrice s ograničenim trajanjem koja vam može donijeti dodatne bodove ili živote (igre su u stilu: gađanje pataka, gađanje

Ako ste igrali prošlogodišnji Area 51 (istog proizvođača), znate što vas ovdje očekuje i bez čitanja ovog opisa - pucaj, pucaj i pucaj. Maximum Force je još jedna pucačina u pravom smislu te riječi.

morskih pasa, gađanje čaša - shvatili ste, sve je povezano s gađanjem). Naravno, nije svaka pogodena stvar ključ za tajnu sobu, ali to vas ne bi trebalo spriječiti u uništavanju okolnog inventara - prilično je zabavno. Iako dobre grafike pa i ostalih tehničkih detalja, Maximum Force je igriv samo u društvu, bit će ga ugodno igrati controllerom i, još ugodnije, svjetlosnim pištoljem. U usporedbi s ostalim igrama predviđenim za svjetlosni pištolj, probija se u sam vrh, ali inače, svojim dosadnim napucavanjem, gubi svaki smisao.



BANG! Mrtav si.

<b>Maximum Force</b>	Pucačina
Proizvođač Midway	
Izdavač Atari	
Jednostavna pucačina s zaista dobro uklopljenim digitaliziranim likovima u nacrtanoj pozadini. Udvoje se igra s užikom	<b>65</b>
Ostale platforme	PC N64

**HACKER**  
NARUDŽBENICA

**ALGORITAM**  
MULTIMEDIA CENTAR

Gajeva 12  
10000 Zagreb



# Fantastic Four

**MARVEL COMICS**

2D igre nisu baš popularne u posljednje vrijeme, kako na PSX-u, tako ni na drugim platformama. Ipak, Acclaim je odlučio likove iz ove igre, na koje je prava otkupio od poznate kuće Marvel Comics, smjestiti u 2D (dobro, malo liči na 3D) okružje i drugim atributima privući igrače. Kojim? Pogledamo zajedno.



Čovjek-baklja samouvjereno šeće ulicom, nimalo mu ne gori pod petama

**F**antastic Four je horizontalno-putujuća 2D tučnjava u kojoj igrači preuzimaju ulogu likova iz popularnih Marvelovih stripova a zadaća im je (pogodite što!) spasiti svijet od ..... Stop, ni riječi više, priču ste čuli već stotinu puta. I tako, idete vi (i još 3 vaša partnera - da, moguće je igranje učetvero) nadesno i mlatite protivnike koristeći posebne sposobnosti svog lika i "divite" se spomenutom nazovi 3D okolišu i 2D likovima. Na kraju svakog nivoa dočekuje vas gadan i



Je li ovo specijalni efekt ili pogreška u igri - mama, kako je ružan!

neinteligentan "boss", a između nivoa ćete ponekad dobiti priliku za borbu one-on-one protiv jednog od čudovišta iz stripa. Zaboravih reći, putem skupljate bočice koje vam omogućuju izvođenje super-hiper-ultra-turbo specijalnog udarca, a tijekom cijele borbe možete neograničeno puta izvesti "jednostavne" specijalne udarce, prilično smiješne i zabavne, različite za svaki lik.

ačičko i zvučno okružje je prosječno, a programeri su se svom silom trudili prikriti da su svi likovi 2D - dodali su lijep efekt povećavanja i smanjivanja likova dok se približavate ili udaljujete od ekrana. Vidi se da je uloženo dosta truda pa bi ova igra zahvaljujući svakojakim svjetlosnim efektima i efektima zrcala pokupila prilično dobre ocjene prije kojih godinu-dvije, ali danas?

Sve u svemu, Fantastic Four je osrednja igra u kojoj vrijedi pogledati jedino nekoliko zanimljivih specijalnih pokreta likova i nekoliko efekata, i osjetiti igranje učetvero, ali te pojednosti nisu razlog za kupnju. Nažalost, sad kad imamo igru kao što je Fighting Force, vrijeme ovakvih je nepovratno prošlo.

**Fantastic Four**  
2D skrolirajuća tučnjava

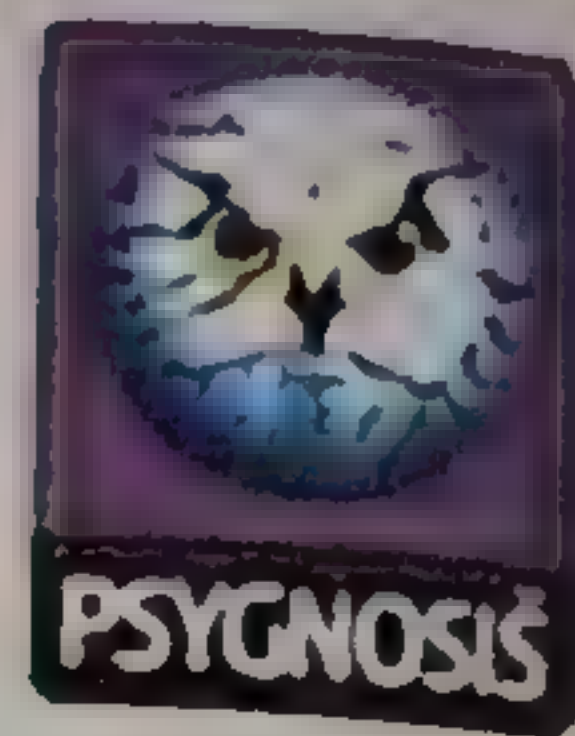
Proizvođač -  
Izdavač Acclaim

Igra koja može biti zabavna samo maloj djeci. Možda je zanimljivija u Americi gdje se igrači mogu uživjeti u likove nama nepoznatih stripova.

**50**

Ostale platforme ☐ PC ☐ N64

# Shadow Master

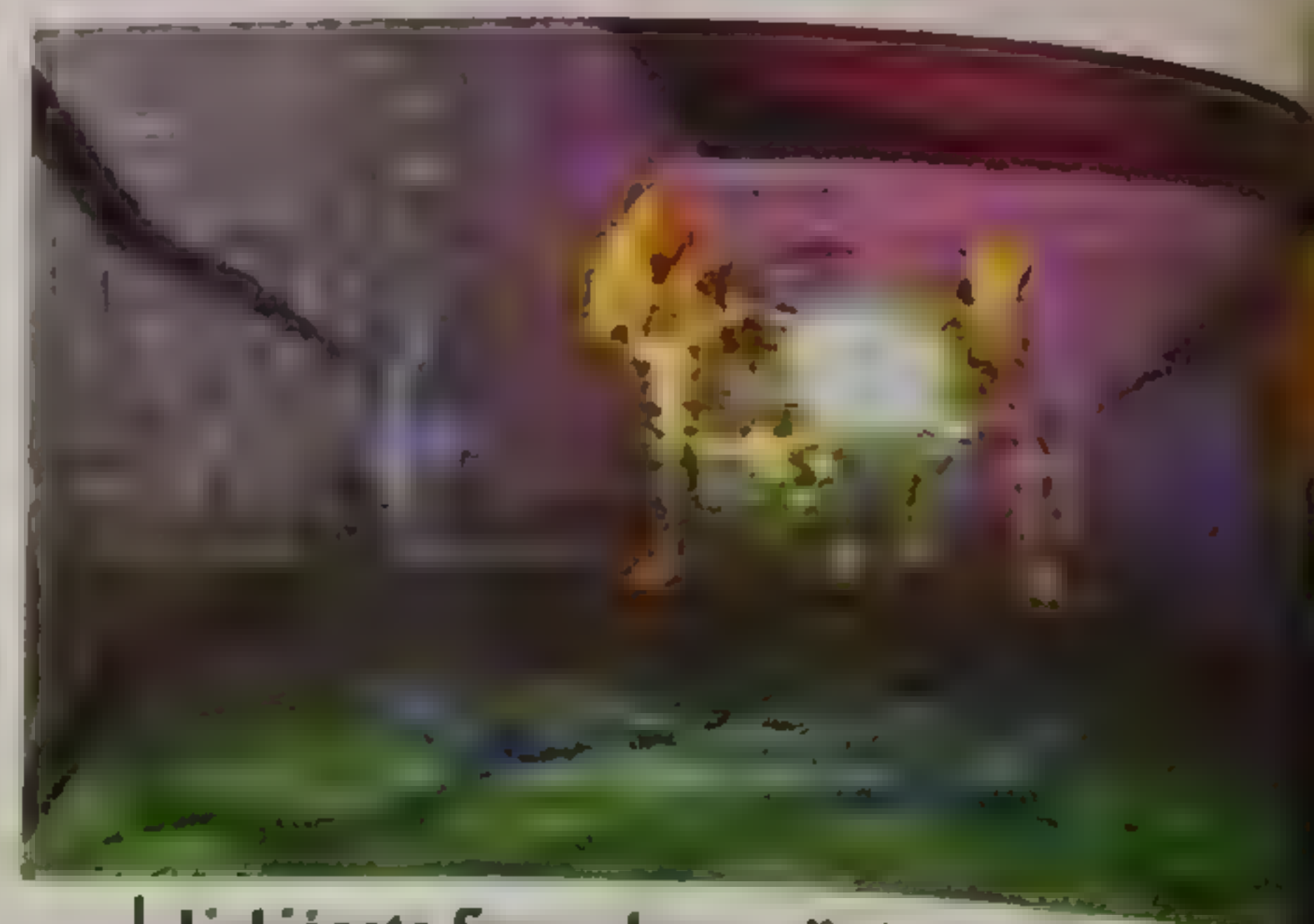


Kad se Psygnosis nečeg prihvati, to mora biti dobro. Hmmm, je li to uvijek tako? Shadowmaster je Psygnosisov izlet u svijet igara iz prvog lica (doololikih) i ne donosi ništa novo u svom žanru.

**P**riča je jednostavna i mnogo puta prežvakana ideja o moćnom biću koje je osvojilo mnoge planete i stanovnike im pretvorilo u robote, a sada se okomilo i na Zemlju. Zemljani, kakvi već jesu, brzo su sklepali genijalno vozilo i ubacili u nj najboljeg ratnika na svijetu (pogađate tko je to). I sad hajde - oslobodi osvojene planete, pobjedi Overlorda, donesi mir svemiru, te sreću i demokraciju razumnim bićima dobre volje.

Pošto ste u oklopljenom terenskom vozilu, možete zaboraviti skakanje i trčkanje naokolo. Vaš tenkić kreće se polagano, ali se vrlo brzo okreće, može ponijeti popriličnu količinu oružja i podnijeti poprilično udaraca i pogodaka prije nego se raspadne. Putujući po nivoima, skupljat ćete nova oružja i dodatke za svoje vozilo, a da dodate do njih, morat ćete riješiti i koji problemčić (ništa preteško - treba pronaći skrivena vrata ili prekiđač za otvaranje, izbjeći podle zasjede i neprijatelje s posebnim otpornostima na neka oružja). Iako je u većini nivoa vaš jedini cilj probiti put do izlaza, programeri su pokušali u igru unijeti i raznolikosti pa ćete kojiput dobiti i neku misiju koju trebate završiti prije nego završite nivo.

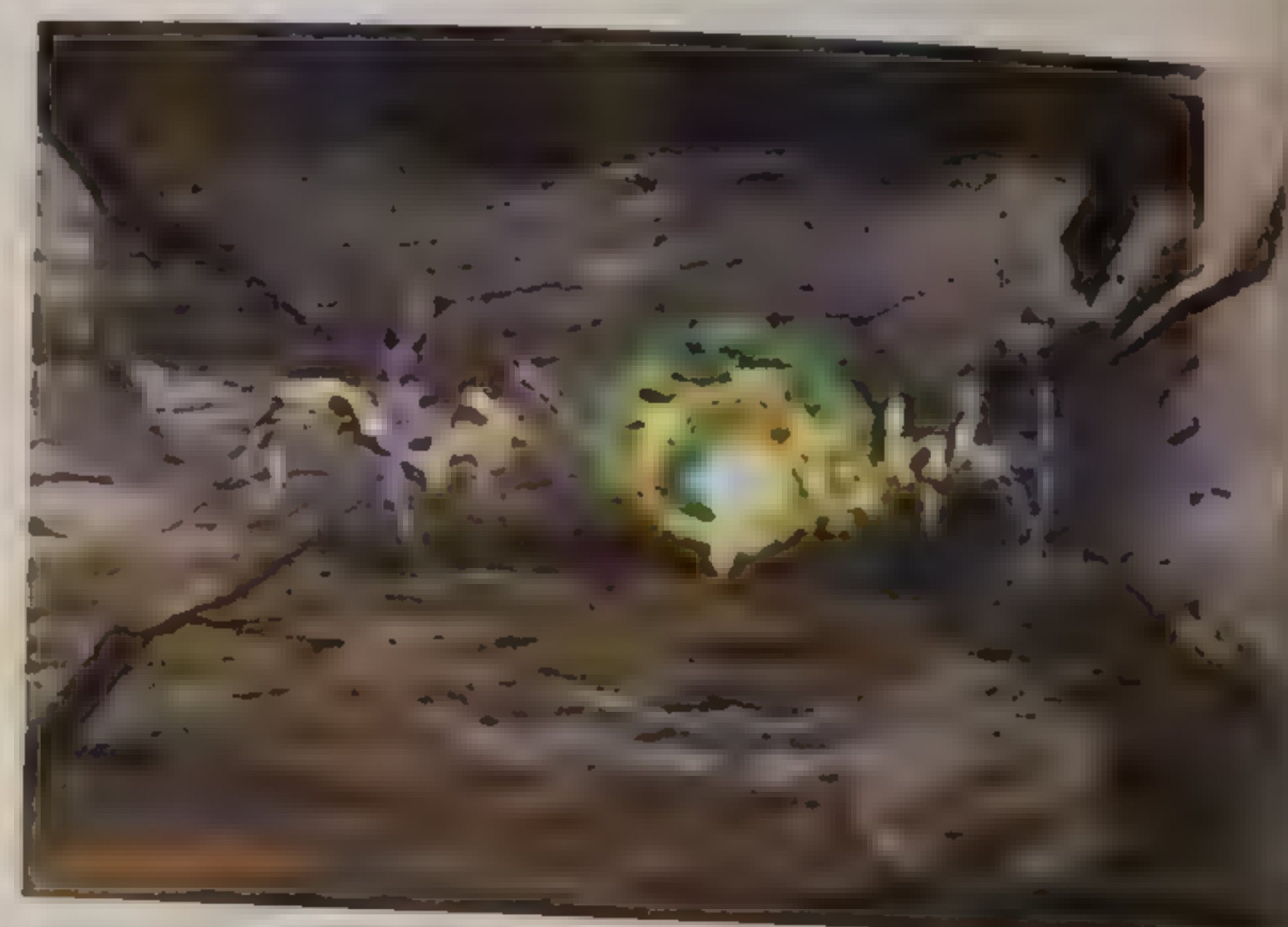
Ono što Shadow Master uznosi iznad prosječnog doomoida je izvrsna audiovizualna doradenost. Grafika je rađena uz pomoć poznatog engleskog slikara Rodneya Matthewsa, inače crta naslovnice za SF knjige i slika fantastične krajolike. Mora se priznati, ovdje je dobro obavio svoj posao - okoliš doista izgleda kao nešto nezemaljsko, a dojam trodimenzionalnosti je izvrstan. Animacije su također savršene glatkoće, iako će vas ponekad živcirati sporost vašeg vozila (neprijatelji su uglavnom brži nego



Ljubičasta figura desno nije još jedan protivnik, nego pokazuje cilj vašem oružju

vi). Za zvukove i prateću glazbu čuvam samo najbolje riječi, pa tehnička izvedivost igre dobiva čistu peticu.

I to je to. Doomoid s divnom grafikom. Vizualni užitak igranja Shadow Mastera bit će dobar razlog da ga kupite i zaigrate.



Mali pauci su brzi i bezopasni, ali bolje bježite dok ne dođe njihova mama

**Shadow Master**  
Doololika pucačina

Proizvođač Hammerhead  
Izdavač Psygnosis

Predivna grafika i dobar zvuk nisu sve što je važno u nekoj igri. Bez ikakvih noviteta SM nimalo se ne ističe u gomili Doom klonova.

**72**

Ostale platforme ☒ PC ☐ N64

## NARUDŽBENICA



Ovim kuponom neopozivo naručujem sljedeće:

1. Wing Commander Prophecy.....	455,22	1. Time Crisis + GUN.....	699,99
2. The Curse of Monkey Island.....	385,75	2. Colony Wars.....	462,90
3. F-22 Raptor.....	455,22	3. BA Toshinden 3.....	366,46
4. Warlords 3.....	453,27	4. Twisted Metal.....	462,92
5. Quake 2.....	327,90	5. Tobal No.1.....	464,14
6. Armored Fist 2.....	395,40	6. Crash Bandicoot 2.....	425,23
7. Andretti Racing.....	455,22	7. NBA Live 98.....	501,49
8. FIFA 98.....	455,22	8. MDK.....	489,99
9. Power Chess.....	338,99	9. R'n'R Racing 2.....	465,99
10. Outpost 2.....	338,99	10. Caesars Palace.....	450,00
11. Actua Soccer 2.....	319,99	11. Final Fantasy VII.....	499,93
12. Virtua Pool 2.....	450,00	12. FIFA 98.....	482,19
13. Men In Black.....	299,00		
14. Beat The House 2.....	355,00		



Poštarina 10 kn

Za više od 1 kom. odobravamo 10% popust

Ime i prezime:

Ulica i broj:

Pošta i grad:

Telefon:

Vlastoručni potpis:



# Fighting Force

Opet možete spasiti svijet snagom svojih mišica. Godina je 2001. i dr. Dex Zeng, poslovično ludi naučnik, želi uništiti Zemlju zato što se očekivani smak svijeta 2000. godine nije dogodio. Njegova mu pomoćnica čudnog imena, Snapper, ne može to dopustiti pa traži od privatne detektivke posebnih moći da okupi društvo i spasi svijet. U središtu tih ženskih spletkarenja je opet jadni Bero...



## Likovi

### Alana

Kći doktora Zenga, inače ljubitelj rave glazbe, dobila je specijalne moći dok je otac na njoj vršio eksperimente. Spriječiti ga u njegovim nakanama spada za nju u obiteljske poslove.

### Ben

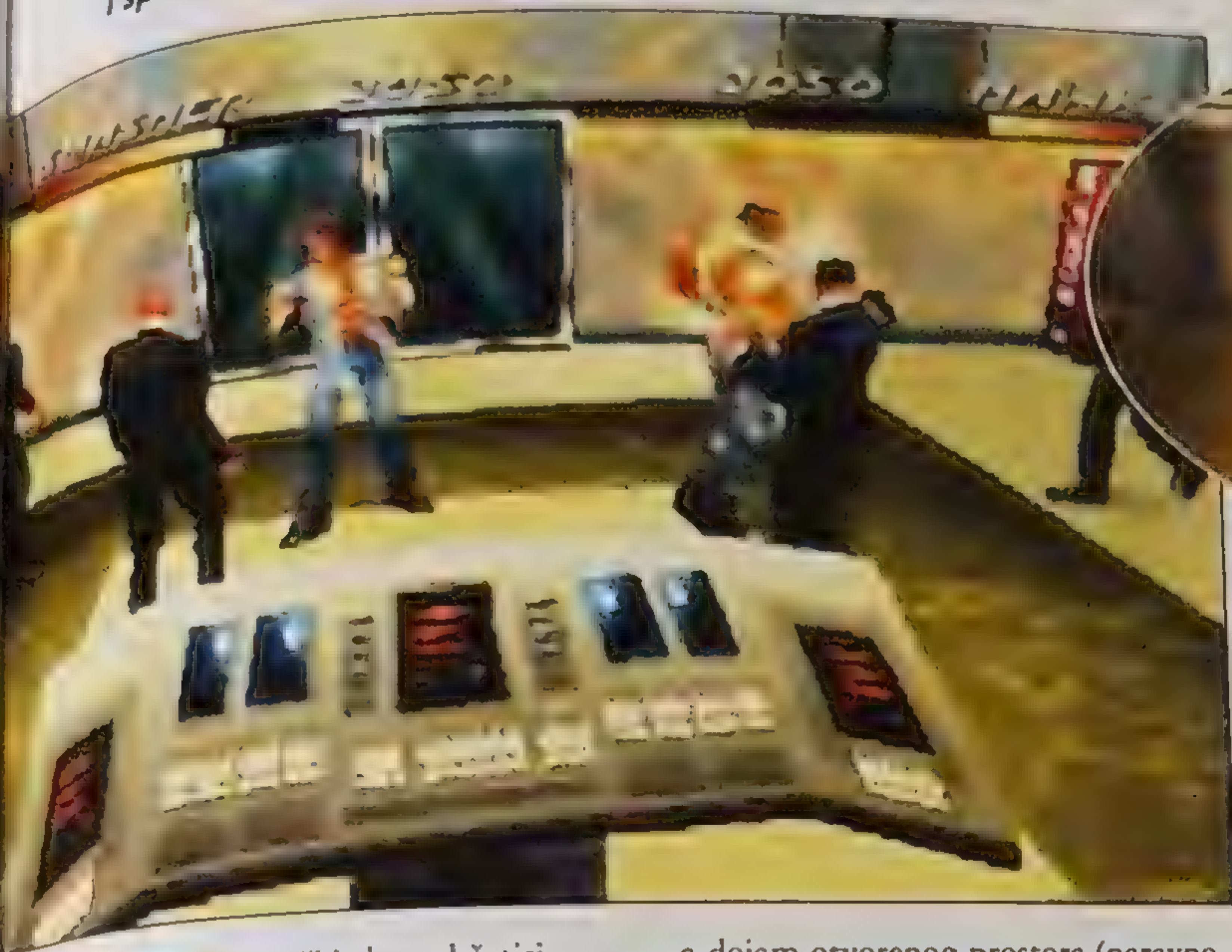
Od milja ga zovu Smasher a on je najopasniji zatvorenik najčuvanijeg zatvora na svijetu. Ipak, zatvor ga je voljan iznajmiti za ovakvu misiju jer im je svojom nadljudskom snagom već uništio nekoliko čelija.

### Hawk

Bivši borac za slobodu i ravnopravnost; shvativši da se poštenje ne isplati, od te je borbe odustao. Ipak, njegovi stari ideali tjeraju ga u ovu misiju, a i Mace koja tako dobro miriše kad se zagrije.

### Mace

Ona je privatni detektiv s vezama u gradskom "podzemlju". Snapperov pokušaj okupljanja nekoliko razbijača koji bi zaustavili dr. Zenga shvaća kao način da dođe do novca i slave, ali i da upozna kojeg zgodnog mišićavka.



Hej, hej, polako... Jedan po jedan



Ovaj neće tako skoro ponovno na cestu.

**O**dabravši jedan od četiri ponuđena lika, krećete u potragu za dr. Zengom ne biste li ga spriječili u njegovim nakanama i naučili ga kako da bude dobar. Smišljanje inteligentne priče bilo bi čisto gubljenje vremena jer vam inteligencija u ovakvoj igri samo smeta. Ljudi iz EIDOS-a su to znali i zato su najviše vremena posvetili grafici i igrivosti. No dosta mudrovanja, krećemo u borbu! Brzo ćete se naviknuti na kretanje vašeg lika i na pogled na igru ako ste igrali Tomb Raider, Resident Evil ili slične igre, a ako niste, neće biti vremena za uigravanje, neprijatelji napadaju već od samog početka. Za razliku od spomenutih naslova, u ovoj se borite protiv najrazličitijih (uglavnom čovjekolikih) protivnika na 7 velikih nivoa sastavljenih od 25 podnivoa. Putujući od sjedišta dr. Zenga i sljedeći ga, borit ćete se na različitim nivoima - u stani, podzemne železnice, u parkovima i vojnim bazama.

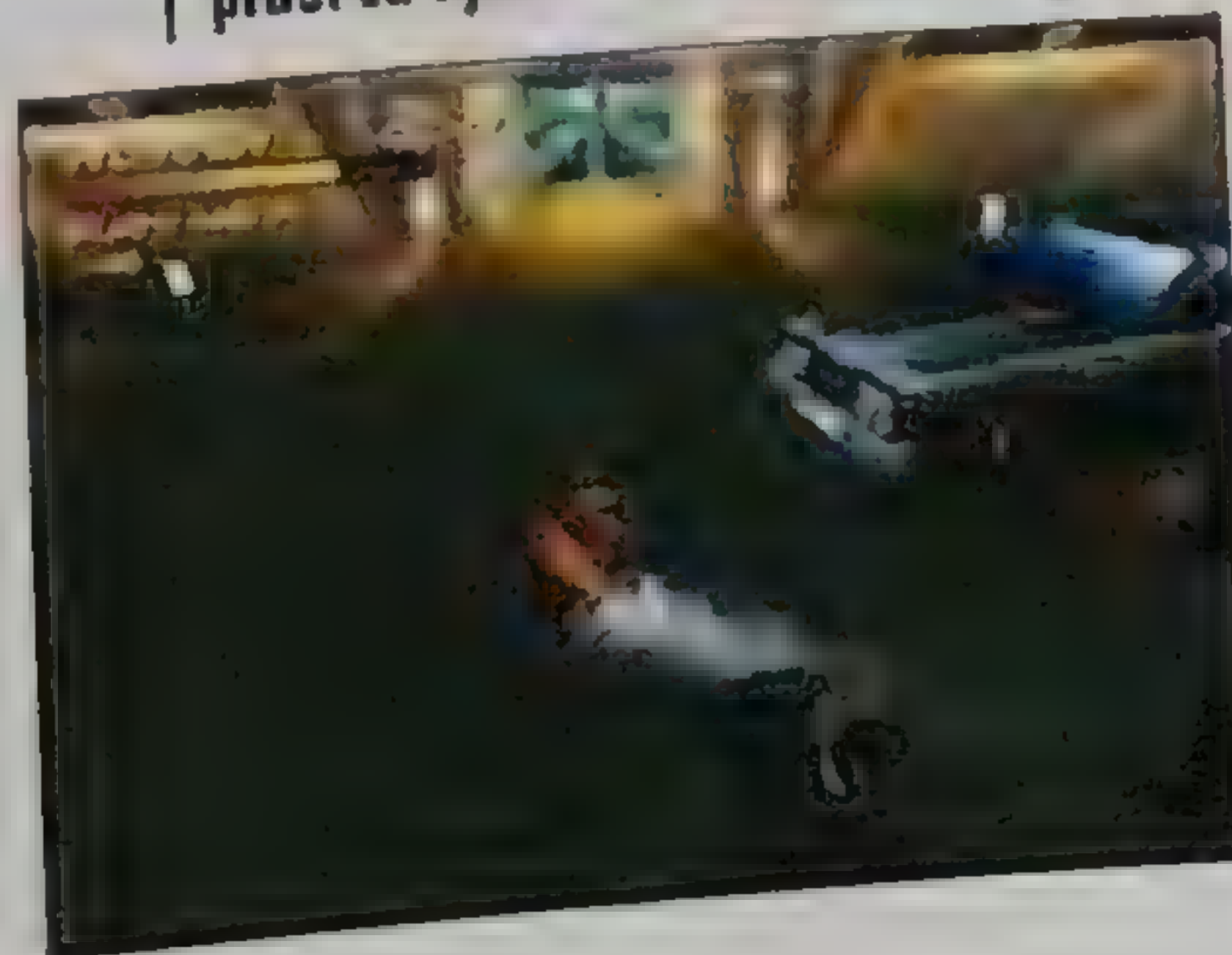
Bez obzira na to, okoliš i neprijatelji su vrlo detaljno nacrtani,

a dojam otvorenog prostora (naravno, mislim na ona mjesta gdje se borite na otvorenom) kao ni u jednoj igri dosad. Na različitim mjestima očekuju vas različiti protivnici: na ulicama vas napadaju poludjeli motoristi i pankeri, u laboratorijima roboti i pokvareni cyborzi, a na kraju svakog nivoa čeka vas posebno snažan protivnik (popularni boss). Kad završite igru i opet je počnete ispočetka, vaša će potraga za dr. Zengom biti potpuno drukčija, kretat ćete se potpuno novim nivoima - zgodan dodatak koji je Fighting Force uvećao ionako visoku ocjenu igrivosti. Iako ćete krenuti goloruki, putem ćete rabiti različita oružja pokupljena s poda (boce i daske) ili ona ometa protivniku (pištolji, noževi) ili ćete, pak, morati improvizirati (otrgnuti rukohvat u dizalu ili automobilske kotače). Fighting Force potiče destruktivno ponašanje pa ćete za svaki uništen dio okoliša (auto, ormare ili automate za pića) dobiti nagradne bodove na kraju nivoa. Od uništenih predmeta načinit ćete oružje

(otrgnuti automobilske kotače, otorgnuti automobilske branice poslužiti će kao



Dok ja spašavam glavu, moj prijatelj u pozadini uništava automat za piće.



Sad znam što znači izraz "sve se praši za njim".

## Fighting Force

Borilačka

Proizvođač Eidos Interactive  
Izdavač Eidos Interactive

Možda ova igra i jest neinteligentna, ali je u svakom slučaju zabavna, njene prave vrijednosti dolaze do izražaja tek pri igranju udvoje

82

Ostale platforme ☒ PC ☐ N64



Dobro došao u stanje centralne svijesti. Ja sam Patrik Pencinger, tvoj bestjelesni alter ego. U ovom ćeš bestjelesnom stanju ostati tijekom cijelog vremena dok se tvoje novo mehaničko tijelo sprema na usađivanje tvog mozga. Tvoje novo "ja" bit će najnapredniji model CX serije, CX-D3. U njem ćeš se boriti protiv naših ljutih neprijatelja i, nadamo se, da ćeš biti uspješniji od svojih prethodnika, i konačno nas dovesti do pobjede. I dok se posljednje nanotehnološke memorijske banke prilagođuju frekvenciji tvojih moždanih valova, dobro bi bilo proučiti iskustva prethodnika, što će ti uvelike olakšati posao. / centrala: kraj.

# Total Annihilation



Patrik Pencinger



Frigate	1250	nema radar
Light Carrier	1780	1800
Scout Plane	650	700
Radar Tower	1440	1440
Adv. Radar Tower	2880	1880
Aircraft Plant	500	500
Adv. Aircraft Plant	1150	1200
Annihilator	nema radar	1200

Ako te neprijatelj ne vidi na radaru, mora poslati neku jedinicu da uspostavi vizualni kontakt, koju lako uništiš, ili pribjeći granatiranju naslijepo, što nije učinkovito. Mobilni su radari također vrlo korisni. Spojiš li jammere i pokretni radar, na lak i relativno siguran način dobit ćeš radarsku pokrivenost područja koje nije u tvojoj vlasti!

## Automatsko popravljanje

Postoji više načina da ovo postigneš, svaki ima prednosti i nedostatke. Prvi je narediti graditeljskoj jedinici čuvanje jedinice ili zgrade koju želiš kontinuirano popravljati. Ovo je prilično neekonomično za održavanje većeg broja jedinica, ali je izvrstan način zaštite neke zgrade ili jedinice koja je od posebne važnosti (kao npr. ti-commander). Drugi je način narediti graditeljskoj jedinici ophodnju po određenoj ruti, pa čak i samo oko jednog waypointa. Ako na putu, u blizini, nađe jedinicu ili zgradu s manjom energijom od maksimalne, ona će ih popraviti. Najbolje je odrediti graditelju ophodnju po određenom prostoru i onda samo prebaciti oštećene jedinice s bojišta ondje. Ovo se dodatno ubrzava markiranjem određenog dijela karte sa Ctrl-F5 i ponovnog pozivanja sa F5. Istina, možeš narediti graditelju ophodnju bojišta, ali se to

ne isplati, neprijatelji se zapikiraju odmah na njega i oklopić mu popusti u roku keks! Treći je način primjenjiv samo na zrakoplovima. Ako izgradiš platformu za popravak zrakoplova ili lakih nosača, tvoji će se teško oštećeni zrakoplovi automatski ovdje vraćati na popravak. Ovo se odnosi samo na zrakoplove koji nešto rade (napadaju, vrše ophodnju ili čuvaju), zrakoplovi parkirani na zemlji neće se, znači, vraćati na mehaničarske platforme. Isključivanjem platforme za popravak, tvoji će zrakoplovi prestati stizati na nju, što je jako korisno kad se platforma nađe u središtu borbe.

## Ubrzanje izgradnje

Izgradnju možeš ubrzati ako pošalješ dodatne građevne jedinice u pomoć onoj koja je započela izgradnju. Pazi, sve građevne jedinice mogu ubrzati izgradnju bilo koje građevine, makar je same i ne mogle izgraditi! Inteligentnim korištenjem guard naredbe možeš odrediti da, primjerice, jedno mobilno gradilište čuvaju dva robota graditelja koji automatski pomažu pokretnom gradilištu u izgradnji. Građevne jedinice će po istom načelu ubrzati i izgradnju tvornice! I građevne jedinice u ophodnji će pripomoći u svakoj izgradnji na koju nalete.

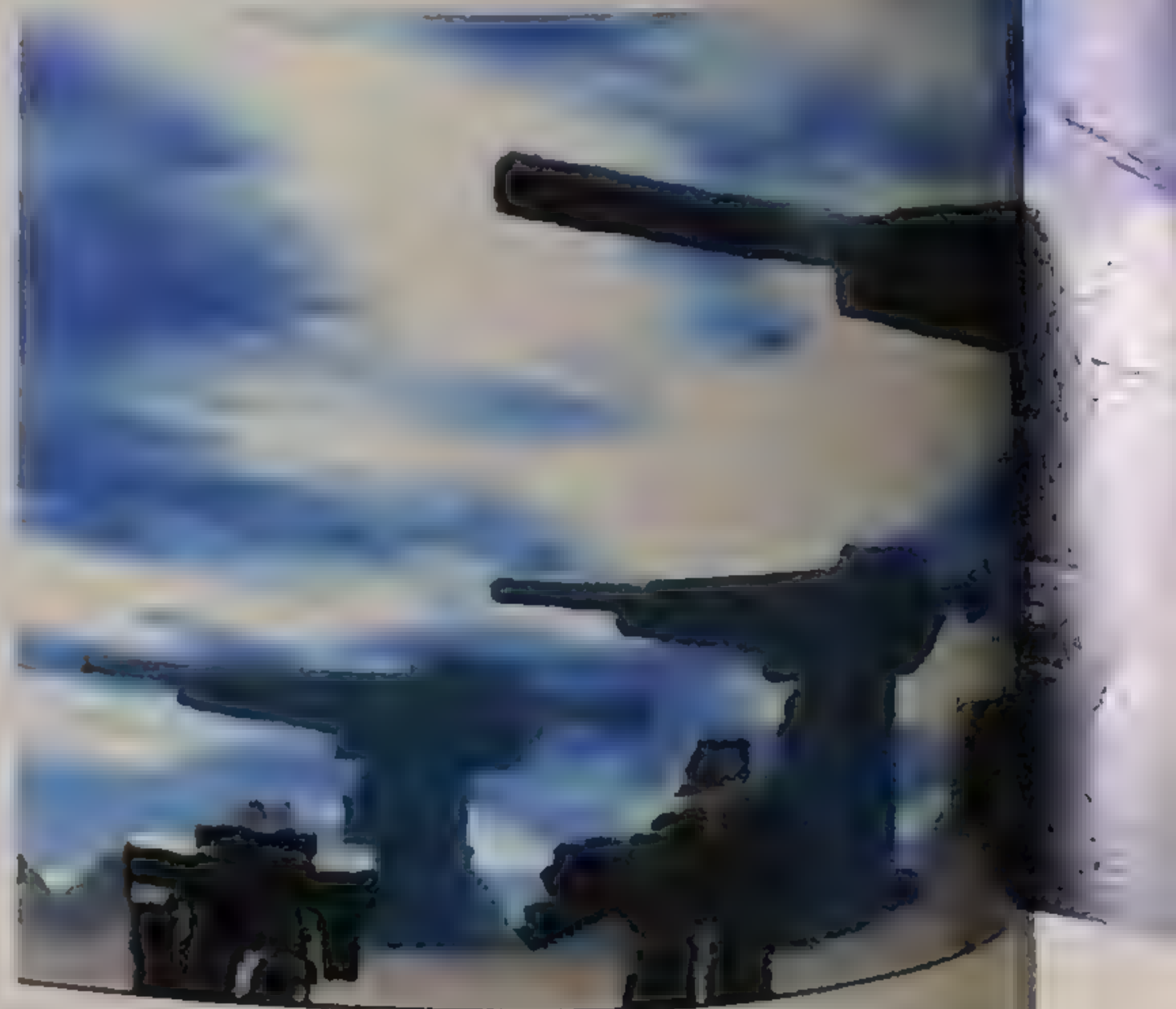
## Radar

Nevjerojatno, ali većina komandera zanemaruje radar. Njegovom će vam se pravilnom uporabom uvelike povećati šanse za uspjeh! Njegovo zanemarivanje bi vam se moglo vrlo lako razbiti o glavu, u krajnjim slučajevima može dovesti i do potpunog poraza, posebno u idućim misijama! Iznimno korisna stvar je mogućnost nišanja neprijateljskih jedinica na radaru, čak i ako ih ne vidiš na glavnom displayu. Ako su one slučajno izvan dometa, jedinica kojoj je naredeno primaći će se koliko je potrebno i otvoriti vatru, dok će jedinice statične obrane početi pratiti metu i čim dođu u domet otvoriti vatru po njoj. Jedinice nikad ne otvaraju vatru samovoljno. Posebno korisnom se pokazala mogućnost gomilanja naredbi (treba stisnuti shift i normalno zadavati naredbe; jedinica će po završetku jedne naredbe prijeći na drugu, i tako dok ne izvrši sve što joj je naredeno.) Jednostavno dalekometnim

oružjem nanišaniš neprijateljske jedinice i posvetiš se drugim zadacima, a povremene eksplozije neprijateljskih jedinica ti podižu moral. E, sad, problem je što sve ovo zna i neprijatelj pa će izgraditi radar jammere. Na tebi je razoriti mu ih i, naravno, izgraditi što više svojih i čuvati ih kao oči u glavi. Kbot jammeri imaju nešto veći radijus djelovanja, ali su nešto slabiji od onih na kotačima. Da bi odredio koje će područje jammer zamagljivati neprijateljskom radaru, klikaj na nj na ekranu, na karti će se stvoriti crveni krug koji označuje spomenuti radijus. Selektiravši bilo koji jammer, stisni Ctrl-z i na karti će biti označena sva područja nedostupna neprijateljskom radaru!

## Domet radara jedinica koje ga posjeduju

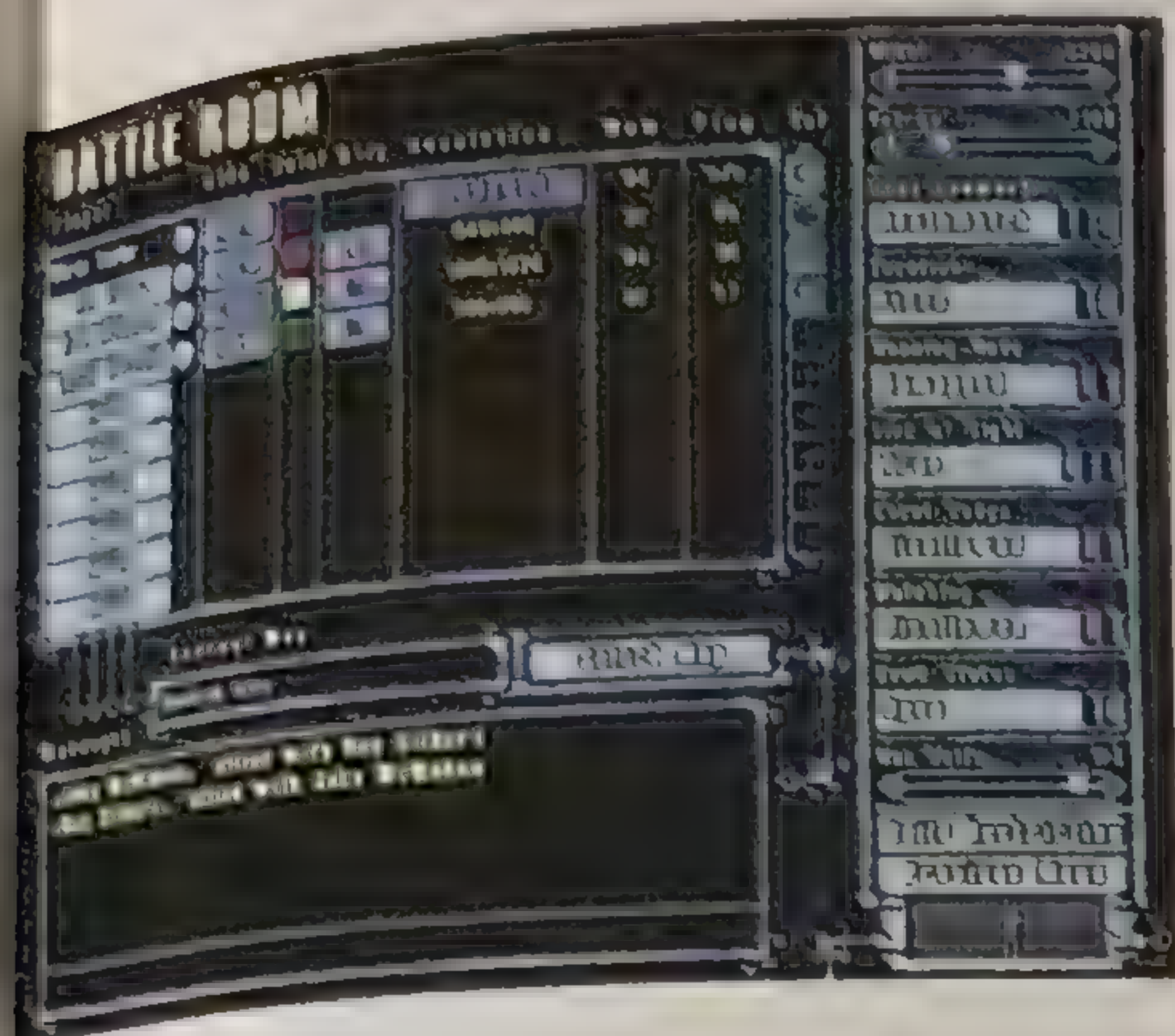
Commander	CORE	ARM
Mobile Radar	400	400
Missile	1120	1200





### Relativne brzine građevnih jedinica

Commander	300
Construction Kbot	80
Advanced Construction Kbot	160
Construction Vehicle	100
Advanced Construction Vehicle	200
Construction Aircraft	50
Advanced Construction Aircraft	100
Construction Ship	125



### Borba

Vaša je obveza rabiti teren u svoju korist. Najbolje je odmah na početku istražiti teren uokolo baze i osigurati eventualne slabe točke i potencijalna mjesta neprijateljskog ulaska u bazu. Posebno dobra lokacija je strmenito brdo. Provjeri, ako se tvoje jedinice ne mogu popeti, neće to uspjeti ni neprijateljski! (Osim pauku.) Ovakav je položaj savršen za uspostavljanje obrambene enklave. Još jedna pozitivna stvar je što dalekometno topništvo ne može gađati jedinice ni zgrade iza brda, a i bombarderima je posao uvelike otežan!

### Analiza statične obrane

Uvijek imaj na umu: tvoja statična obrana napada samo ono što vidi. Znači, ako ti neprijatelj gađa lasere sa skrivenog mjesta, nije unutar dometa tvoje obrambene jedinice! Lijek za ovo je izviđački zrakoplov koji vrši ophodnju po graničnom području dometa statične

obrane. I kod statičnih borbenih jedinica je najbolje da budu različite, da bi bile otpornije na napade. Npr., dobra kombinacija je raketni toranj + plasma + laser, gdje rakete brane od napasti iz zraka, plasma napucava zemljane jedinice koje su još daleko, a laser čisti one koji su se uspjeli provući. Dodatnom poboljšanju pridonijet će 1-2 graditelja, koji će bez odmora popravljati tvoje obrambene strukture. Budite oprezni u izgradnji lasera, troše energiju (light 10, heavy 75 po pucanju). Još je važno spomenuti da će zgrade izgubiti uglavnom samo polovicu energije prilikom napada ako budu zatvorene!

### Borba

Iznimno su važne jedinice dalekometnog topništva. (Big Bertha i Intimidator.) Čim si u mogućnosti, izgradi ih i počni koristiti. Ako ne vidiš neprijatelja, gađaj nasumce, sigurno ćeš načiniti nekakvu štetu (forsirani napad vrši se pritiskom tipke Ctrl). Čim te neprijatelj počne zasipati projektilima iz Berti ili Intimidatora, na vrhu liste prioriteta trebalo bi ti biti uništenje dalekometne prijetnje. Dalekometno oružje je često ukopano i dobro branjeno, pa ga je vrlo teško uništiti, ali je još gore ostaviti Berta ili

Intimidatora da pere po tebi.

Naša su istraživanja pokazala da komanderi premalo rabe navodeće bombe u borbama. Kako ih je najbolje rabiti? Stavite li ih u transportni zrakoplov, imat ćete leteće bombe! Kad se približavaš meti, stisni Ctrl-D, što započinje sekvencu samouništenja transporta. Čak i ako je leteća bomba srušena, eksplodira i napravi manje štete. Ovakav je postupak posebno koristan kad uočiš hrpu neprijateljskih jedinica da se približavaju tvojoj bazi. Leteće bombe su vrlo korisne i kod uništavanja podmornica. Sličan postupak se može primijeniti na pomorske transporte u koje možete ukrati i 6-7 crawlera, čiju eksploziju ni moćni Warlord razarač ne može podnijeti. Ove metode još su učinkovitije ako se u transport ukrca i radar jammer.

.../ downloading final commander data/...  
Finished.  
System ready for commander's brain implant.

Hmm, zovu me. Ovi bi mi podaci trebali uistinu mnogo pomoći u borbi. Pobjeda će ovaj put sigurno biti naša! ☺



### Zašto energija nikad ne smije pasti na nulu?

Doćim ti se ovo dogodi, čeka te dvostruka šteta - stane kompletna proizvodnja, a i iskapanje metala. Metal je svugdje teško naći, osim na planetu Core Prime, stoga posebnu pozornost posvetite njemu! Izlaz iz krizne situacije, kad se zaguši proizvodnja energije metala, je recikliranje (reclaim) pojedinih elemenata na karti. Drveće (puno više energije donosi zdravo drveće nego izgorjeno!) i kamenje ti donosi energiju, a olupine jedinica metal. Automatiziranjem ovog procesa dobije se mnogo na vremenu. Stavite jedinici naredbu reclaim i pošaljite je na područje na kojem je drveće, jedinice ili olupine koje treba reciklirati. Osim vremenske dobiti, pozitivno je što jedinica prestane reciklirati ako su rezerve pune, čime je spriječeno uzaludno recikliranje.

### Kombiniranje rodova oružja

#### Zemlja i zrak

Umjesto da stвориš grupu tenkova ili Kbotova, miješaj rodove. Npr. savršen team čini skupina bitlo kojih zemljanih jedinica i zračnih lovaca. I u odabiru zemaljskih trupa nemoj se ograničiti na jednu vrstu jedinica, jer svaka ima svoje dobre strane i slabosti: skupina različitih jedinica ima sve dobre strane, slabosti se međusobno poništavaju! Uvijek pokušaj miješati jedinice s balističkom i izravnom putanjom jer vam na taj način napadačka snaga neće biti oslabljena brojnim olupinama na borenom polju koje smetaju oružju s izravnom putanjom.

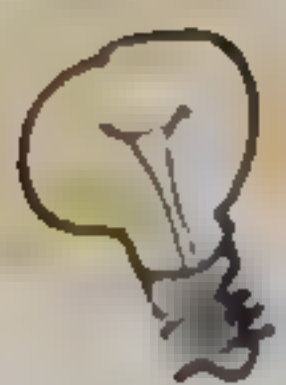


#### More i zrak

Za brodove vrijedi isto što i za zemljane jedinice. Izviđački zrakoplovi omogućuju dalekometno gađanje velikim krstaricama, torpedo bomberi predstavljaju ogromnu prijetnju neprijateljskom brodogradnji, dok lovci drže neprijateljske zrakoplove na sigurnoj udaljenosti. Nikada nemoj stvarati flotu bez podmorničke zaštite. Sub kileri su se pokazali vrlo korisnima, a pošteđuju te i mnogih frustracija kad ti usamljena podmornica potopi nekoliko novih i skupih krstarica!







R J E Š E N J E

# The Curse Of Monkey Island

## Island

### Prvi dio

Zapeli ste u najdražjoj igri? Isprobali sve cheatove, prohode i savjet? Dovukli lokalnog genija koji rješava nekoliko teških matematičkih zadataka prije nego doručkuje? Pomišljate da od svega dignete ruke i znogirate tu kantu koja vam zagorčava život? Da? Odlično, znači imate sve simptome profesionalnog oboljenja pravih igrača i spremni ste za našu iscjeliteljsku rubriku u kojoj ovaj put gostuje dr. Luka Mihaljević. Isplazite jezik, molim...



#### 1. The demise of the zombie pirate LeChuck

Kad se nakon uvodne animacije nadete u gusarskom brodu, popričajte s Bloodnoseom, to je zapravo Wally (iz M12), koji će vam dati jednu knjigu. Popričajte još malo s njim, dok se ne rasplache. Pođite do topa i potopite kosture iz čamaca. Pokupite Wallyjevu plastičnu kuku (na podu) i štap (ramrod) sa zida. Pogledajte kroz prozor. Spojivši kuku i štap, pokupite ruku kostura što pluta morem. Dobit ćete i sablju. Vratite se u prostoriju i rabite je na konopcu koji

zadržava top. Opalite iz njega diveći se postignutom efektu. Sada ćete se naći u skoro (za to ćete se uskoro sami pobrinuti) potopljenom brodu. Uzmite torbu i dijamantni prsten iza nje. Dijamant rabite na okruglom prozorčiću i duboko udahnite.

#### 2. The curse gets worse

Pošto ste upropastili stvar sa Elaine (tako su htjeli bogovi), pokupite užareni komad drva. Krenite desnim putem (označen je nekim Voodoo oznakama). U močvari uđite u brodsku olupinu. Uzmite iglu iz Voodoo lutke i ubacite drveni novčić (iz torbe) u stroj sa žvakaćim gumama. Povucite krokodila za jezik i popričajte sa starom poznanicom o Elaine. Saznat ćete da su je zarobili gusari i da prokletstvo jedino može skinuti prsten još veće ljepote. Taj prsten ćete naći na otoku Blood do kojeg ćete doći ako nabavite kartu, brod i posadu. Usput bi bilo pametno pokupiti Elaine s gusarskog broda u Danjer Coveu. Nakon ovog razgovora, otidite u Puerto Pollo. Pođite u kazalište, uđite na glumačka vrata (stage door), pokupite čarobni štapić i

uporabite ga na šeširu. Pokupite knjigu što se u njem stvorila. Iz gusarskog kaputa uzmite rukavicu i pogledajte prhut (fuj). U njoj ćete naći buhe, morate ih uzeti. Otidite na pozornicu i na glumcima rabite knjigu iz šešira. Nakon kraćeg razgovora saznat ćete da bi njihov agent mogao znati put do otoka Blood, ali je trenutačno u klubu na plaži. Izadite iz kazališta i posjetite "Barbery Coast". Buhe stavite na češalj i pogledajte razvoj događaja. Sjednite na stolac i zatražite šišanje. Uporabite polugu stolca da pokupite kameni držač stranica za knjige. Kad simpatični gusar otiđe, pomoću poluge stolca pokušajte dohvatiti škare zabijene u strop (baš me zanima kako su ondje dospjele). Kad ih uzmete, sidite sa stolca i pokupite bombon (jawbreaker) s poda. Napustite prostoriju. Škarama prokrčite put do Danjer Covea. Taj zeleni gustiš je desno od dečka koji prodaje limunadu. Kad počnete rezati, pokupite cvijet ipecaca s poda. Kad dodete na zelenu čistinu, pogledajte znak (iznenađenje...). Pokupite sve stvari iz zmijske. Cvijet ipecaca pomiješajte sa sirupom za palačinke i dobivenu mješavinu podvalite zmijski. Kad vas zmijska povraća ravno u živi pijesak, uzmite trn sa biljke i trsku koja će vam poslužiti kao puhaljka. Spojite balon s kamenom i otpušite ga do lijane. Nakon što se balon ugodno smjestio u zraku na ciljnoj poziciji, nemilosrdno ga oborite trnom i puhaljkom. Lijanom se izvucite iz živog pijeska (hvala Bogu). Čamcem sumnjive kvalitete odveslajte do gusara. Kad vas natjeraju da prošećete daskom, vratite se u metropolu Puerto Pollo. U dućanu (restoranu) gdje se prodaju kokoši, ljepuškastom vlasniku pokažite svoju rezervaciju. Sa stola uzmite klupsku iskaznicu. Gurnite gospodina za stolom (bez brige, vrlo je dobroćudan) i od njega posudite nož za kruh. Ponudite Jawbreaker kapetanu Blondbeardu. Ponudite mu i žvakaću gumu, a kad napuše balon, podlo ga probušite iglom. Uzmite zlatni zub s poda. Da

#### Pazi 'vamo!

Ovo rješenje vrijedi za "običnu" težinu igranja. Ako ste se odlučili za Mega Monkey mod (što vam preporučujem), ove će vam stranice pomoći za 80% igre. Svi čitatelji koji M13 završe koristeći ovo rješenje od A do Ž (znači, bez imalo vlastitog angažmana), proпустit će neke vrlo zabavne i zanimljive dijelove (koji nisu važni za daljnje napredovanje). Ako poznajete takve parazite, slobodno ih prijavite Hackerovoj tajnoj policiji koja će se pobrinuti da njima nahranimo našeg glavnog i neodgovornog urednika (već je počeo sliniti, balavac jedan).

biste došli do karte, otidite u Brimstone Beach Club. Ljubazni Cabana Boy će zatražiti vašu člansku iskaznicu koju mu ponosno pokažite. Uzmite tri ručnika i potopite ih u kantu s ledom. Mokre ručnike iskoristite na ljubaznoj posluži (hehe). Uzmite ulje za kuhanje i otidite na plažu. Kako je pjesak na plaži "prilično" vruć, pružite mokre ručnike i prodite. Odšetajte do gospodina koji se sunča i otvorite vrata iza njega. Sa trbuha mu uzmite Mug i produžite do dečka s limunadom. Njegov Mug bez dna (lopov jedan mali) zamijenite vašim. Naručite limunadu i uživajte u njenom osvježavajućem okusu. Vrš što ga je (sada frustrirani) dečko ostavio napunite crvenom bojom, naći ćete je desno od dućana. Vratite se na plažu i žednom Palidu dajte Mug bez dna, a kad zaspi, napunite ga crvenom bojom







diveći se vašem umjetničkom radu. Na Palidovim leđima je karta koju ćete vrlo jednostavno skinuti ako ga polijete uljem za kuhanje i strnete s leđa tako zapečenu kartu (njegovu kožu!). Sad vam još treba posada sačinjena od momaka iz Barbary Coasta. Svakog od njih morate uvjeriti da ste dostojan kapetan. Cutthroat Billu samo dajte zlatni zub i odmah ćete postati dobri prijatelji. Jana Helgena morate natjerati na dvoboj i to tako da ga ošamarite rukavicom. Pošto s pištoljima nemate šanse (probajte), najbolje je izabrati bendžo. Da biste ga pobijedili, morate ponoviti ono što on svira. Predlažem da si na papiru nacrtate pet žica i kraj njih upišete redoslijed ponavljanja. Kad ga pobijedite, Jan će totalno poludjeti i početi izvoditi solo dionicu. Uzmite jedan pištolj i precizno pogodite Helgenov instrument. Posljednji član vaše posade, Haggis McMutton, želi se okušati u bacanju balvana. Bez nekoliko trikova, u tomu ga ne možete pobijediti. Otidite na travnato brdašce (blizu mjesta gdje ste svirali i nećem za kruh prerežite držač balvana. Finjajućim drvцем zapalite i uzmite rum i voila! Vratite se Haggisu i izazovite ga na dvoboj. Ona, tko je sada jači, mrcina. Uputite se u Danjer prije nego se popnete na vrh. Moćem za kruh prerežite. Hrra majmuna će vas do političkog smolom i poslati. Otidite do dućana s kokom i predstavite se kao El Pollo De Vrađa Kokoš. Kad se nađe u gusarskom

brodu, iskoristite ventroliquism book na kapetanu. Uzmite kartu koja vodi do Elaine i izađite kroz prozor broda. Na dasci dodite do obale i uputite se u kazalište. Popnite se stubama do reflektora i povucite polugu. Masnoću koja je bila na vama dok ste bili u loncu iskoristite na topovskim kuglama (u staroj škrinji). Otidite na pozornicu i lopatom otkopajte Elaine.

### 3. Three sheets to the wind

Pošto će vam zločesti gusar Rottingham ukrasti kartu, morate je nekako vratiti. Sada slijedi pomorska bitka. Ako izaberete Easy mod, nećete morati pucati iz topova (bolji topovi se kupuju kod dečka s limunadom u Puerto Pollu), nego ćete samo mačevati s gusarima. Topovska bitka je slična kao u staroj igri Pirates. U početku napadajte slabije gusare, dok ne sakupite dovoljno uvreda i odgovora na njih (koji se rimuju) da biste mogli napasti opasnije brodove. Kad budete imali najbolje topove, možete napasti Rottinghama. Nemojte očekivati da ćete uvijek pobijediti gusara kojeg napadate. Tek nakon nekoliko poraza imate šansu pobijediti. U dodatku slijede uvrede i odgovori. Lista možda nije potpuna, ali će vam jamačno biti dovoljna za pobjedu, a za drugu polovicu rješenja ove fenomenalne avanture pričekajte sljedeći broj ovog krasnog časopisa.



### Pazi (vam)!

Ovo rješenje vrijedi za "običnu" težinu igranja. Ako ste se odlučili za Mega Monkey mod (što vam preporučujem), ove će vam stranice pomoći za 80% igre. Švi ditetali koji MI 3 završe koristeći ovo rješenje od A do Z (znači, bez imalo vlastitog nagađanja), propustit će neke vrlo zabavne i zanimljive dijelove (koji nisu važni za daljnje napredovanje). Ako poznajete takve parazite, slobodno ih obavijestite Hackerovoj tajnoj policiji koja će se pobrinuti da njima nahranimo našeg glavnog i neodgovornog urednika (već je počeo sliniti, balavac jedan).

### 'Bem ti ja, "##\$%!, ti š meni...

Evo liste uvreda i odgovarajućih odgovora koje morate dati... Lista nije potpuna, da vam ne bi pokvarili užitak igranja, no i ovo malo najbitnijih situacija koje ćete naći u ovoj tabeli će vam biti od neprocjenjive koristi...

#### Fearsome Pirates Insults

U: Every enemy I've met I've annihilated  
O: With your breath, I'm sure they all suffocated.  
U: You're as repulsive as monkey in a negligee.  
O: I look THAT much like your fiancée.  
U: Killing you would be justifiable homicide!  
O: Then killing you must be a justifiable fungicide.  
U: You're the ugliest monster ever created!  
O: If you don't count all the ones you've dated.  
U: I'll skewer you, like a sow at a buffet!  
O: When I'm done with YOU, you'll be boneless fillet.  
U: Would you like to be buried or cremated!  
O: With you around, I'd prefer to be fumigated.  
U: When your father first saw you, he must have been mortified!  
O: At least mine can be identified.  
U: I'll leave you devastated, mutilated and perforated.  
O: Your odor alone makes me aggravated, agitated and infuriated.  
U: I have never seen such a clumsy swordplay.  
O: You would have, but you were always running away.  
U: Heaven preserve me! You look like something that's died!  
O: The only way you'll be preserved is in formaldehyde.  
U: I'll hound you night and day!  
O: Then be a good dog. Sit! Stay!  
U: I can't rest 'til you've been exterminated!  
O: Then perhaps you should switch to decaffeinated.  
U: En garde! Touché!  
O: Oh, that is so cliché!  
U: Throughout the Caribbean, my great deeds are celebrated.  
O: Too bad they're all fabricated.  
U: Coming face to face with me must leave you petrified!  
O: Is that your face! I thought it was your backside.  
U: You can't match my witty repartee!  
O: I could, if you would use some breath spray.

#### Captain Rottinghams Insults:

U: My attacks have left entire islands depopulated!  
O: With your breath, I'm sure they all suffocated.  
U: You have a sex appeal of a Shar-Pei  
O: I look THAT much like your fiancée.  
U: When I'm done, your body will be rotted and putrefied!  
O: Then killing you must be a justifiable fungicide.  
U: Your looks would make pigs nauseated.  
O: If you don't count all the ones you've dated.  
U: Your lips look like they belong on the catch of the day.  
O: When I'm done with YOU, you'll be a boneless fillet.  
U: I give you a choice. You can be gutted, or decapitated!  
O: With you around, I'd prefer to be fumigated.  
U: You're a disgrace to your species, you're so undignified!  
O: At least mine can be identified.  
U: I can't tell which of my traits has you the most intimidated.  
O: Your odor alone makes me aggravated, agitated and infuriated.  
U: I have never lost a mêlée!  
O: You would have, but you were always running away.  
U: Nothing on this earth can save your sorry hide!  
O: The only way you'll be preserved is in formaldehyde.  
U: You'll find I'm dogged and relentless to my prey  
O: Then be a good dog. Sit! Stay!  
U: Your stench would make a outhouse cleaner irritated.  
O: Then perhaps you should switch to decaffeinated.  
U: Your mother wears a toupee!  
O: Oh, that is so cliché!  
U: My skills with a sword are highly venerated.  
O: Too bad they're all fabricated.  
U: Never before have I faced someone so sissified.  
O: Is that your face! I thought it was your backside.  
U: Nothing can stop me from blowing you away!  
O: I could, if you would use some breath spray.





**EPSON**

EPSON 400 2009,00 kn

ZIP 100  
par. port  
1594,00 kn

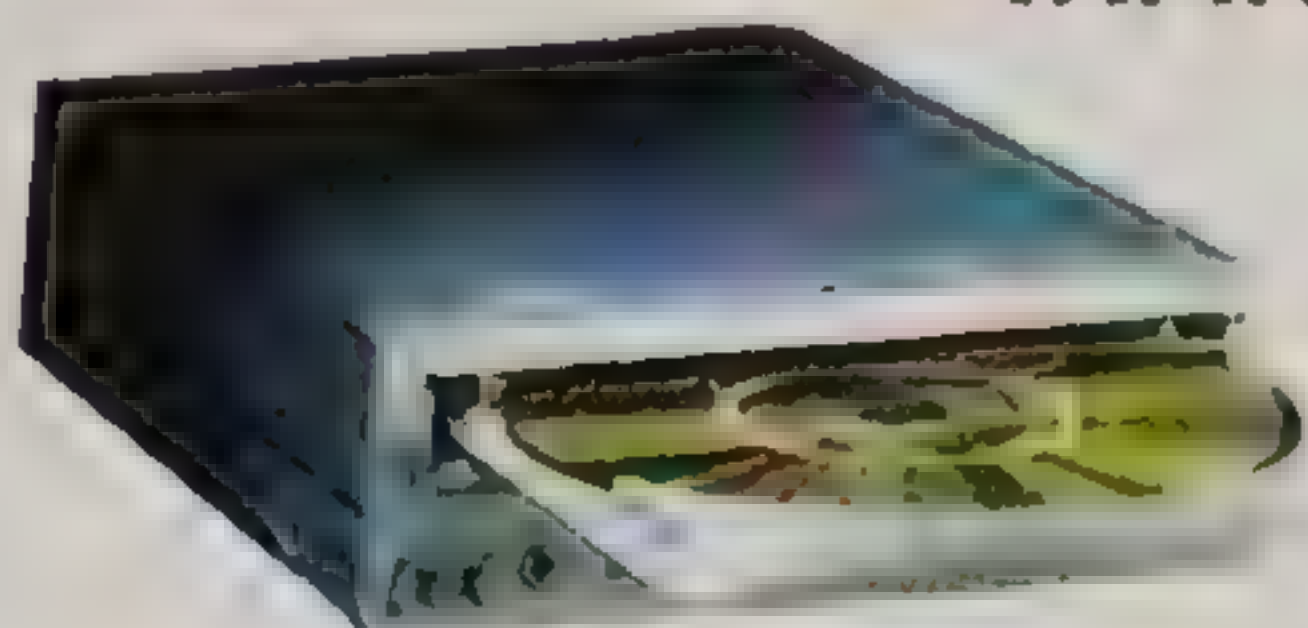


**1**  
**iomega**



**Genius**  
NET MOUSE  
129,00 kn

MIŠ LOGITECH PILOT  
260,00 kn



**YAMAHA**

YAMAHA CRW 4001  
5205,00 kn



**CREATIVE**  
AWE 32  
1075,00 kn  
AWE 64  
2075,00 kn



**US Robotics**  
US ROBOTIC 56K  
1439,00 kn



**YAMAHA**

YAMAHA YSTMS  
949,00 kn



CD MEDIA  
TRAX DATA  
21,00 kn  
CD MEDIA  
KODAK  
25,00 kn



**hp HEWLETT®  
PACKARD** HP 670C  
1770,00 kn

**VELIKI  
IZBOR CD IGARA**

**YAMAHA**

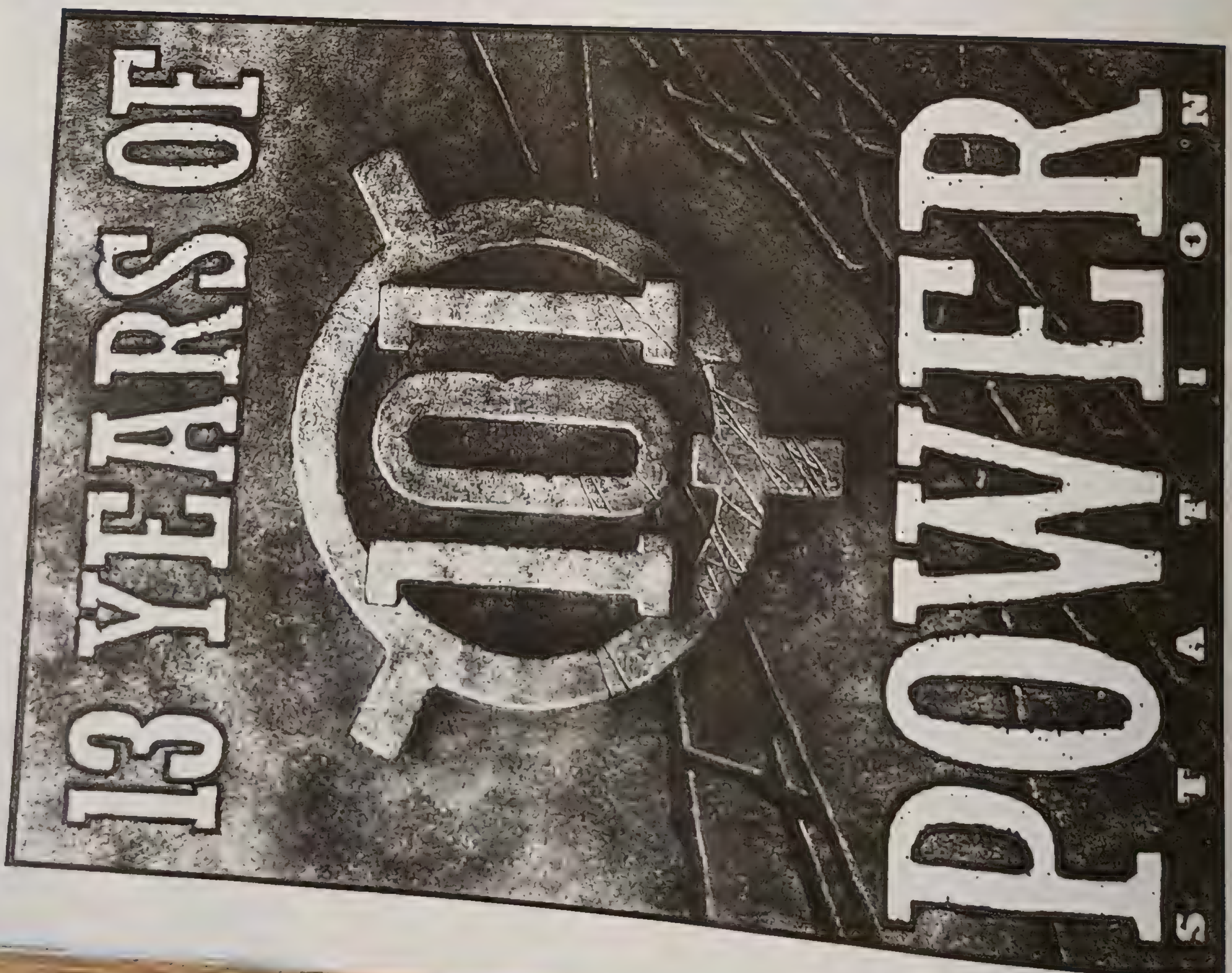
**SONY**

**Panasonic**

**Canon**

**ZOLA**

Trgovina ZOLA  
Nova cesta 115  
tel. 01 / 395-152  
fax 01 / 395-153  
www.zola.hr  
radno vrijeme  
8.30 - 20.00  
subotom  
8.30 - 15.00





# Virtua Cop 2

I G R E

Treba ponovno počistiti virtualni grad. Crno tržište oružjem je ponovno procvatilo, na udaru je virtua banka jer bed gajsima je potreban novac. Igor Duić je već navukao svoje power glove rukavice, prištekao si žice direktno u mozak i sprema se početi svoju prvu misiju.



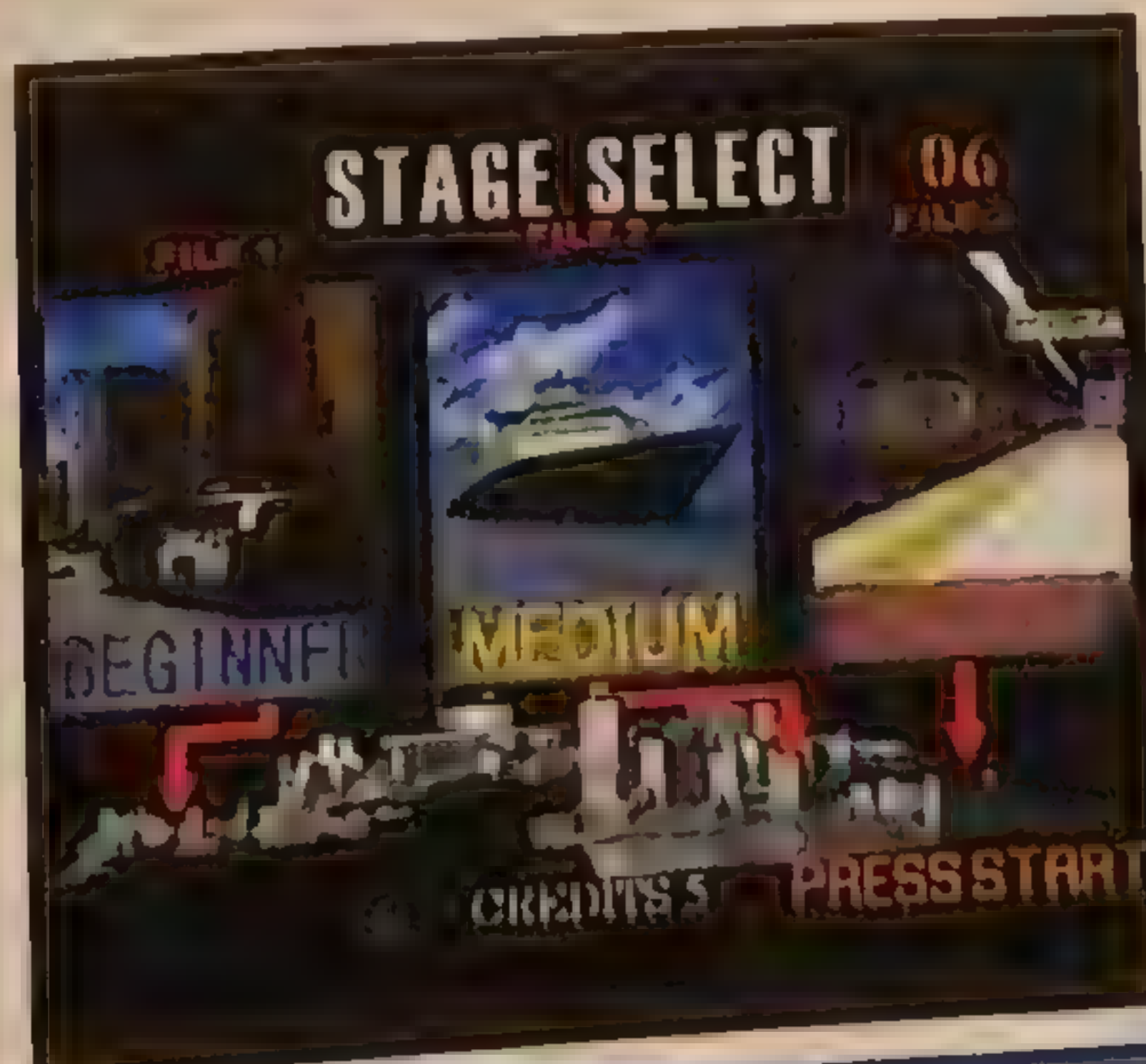
Osim klasične ulične borbe, možete se okušati i u pucnjavi iz auta.

Ako ste igrali *Virtua Cop*, *Mad Doga* ili posljednju igru tog tipa - *Revolution X*, poznat vam je i način igranja - igra se mišem iz prvog lica, vi pucate dok se vaš junak kreće po poligonu i skupljate rijetke dodatke. Inače, ovakvu bismo igru mogli nazvati arkadnom pucačinom. Akcije vam zacijelo neće nedostajati, kao ni pucanja, no nedostaje krvi -

nažalost, zašprica ekran jedino kad "slušajno" olovom napunite taoca, prolaznika ili običnog građanina. Zar negativci nemaju krvi? Umjesto da ostanu ležati u lokvi krvi, oni jednostavno, nakon atraktivnog koprcanja (čitaj: bacanja) po ekranu, nestanu poput holograma. Beskrvni *bed gajsi* i njihov neobjašnjiv nestanak jedine su zamjerke ovoj igri podijeljenoj u tri misije različite težine. Osim mišem, moći ćete igrati i tipkovnicom, što je prilično nespretno, ali se time otvara mogućnost igranja u paru. Igru ćete moći igrati i na slabijim pentiumima, ali je obvezatan *DirectX 5.0*. Autorska prava ovog softvera potpisuje - *Sega*. Pitam se zašto me podsjeća na igre s automata?



Horde neprijatelja će vas čekati na svakom uglu. Neki će, kad vas ugledaju, pokušati se spustiti niz zgradu.



Virtua Cop 2 Real Time strategija

Proizvođač SEGA  
Izdavač SEGA

Kome se svako prvi dio rado će zaigrati i nastavak

83

Preporučena konfiguracija  
• P100  
• 16 Mb

• Win95

Platforme ☒ PC  
☐ PSX  
☐ N64

## Casper computer

### Casper P166 MMX

- INTEL Pentium 166 MMX
- 16 MB RAM
- HDD 2.1 GB Quantum Fireball SE

### Casper P200 MMX

- INTEL Pentium 200 MMX
- 32 MB RAM
- HDD 3.2 GB Quantum Fireball SE



### Casper PII-233

- INTEL PentiumII-233
- 32 MB SDRAM
- HDD 4.3 GB Quantum Fireball SE

Sve konfiguracije imaju:

- M/B sa Intel Triton TX chipsetom sa 512 k PB cache
- VGA S3 VIRGE DX sa 2MB
- Color monitor 14" LNRI digitalni
- Mini tower

Deplate uz računalo:

- MS Windows 95 OEM
- MS Works 4.5 OEM
- MS DOS 6.22 OEM
- VGA Diamond Monster 3D, 4MB
- VGA Matrox Millennium II, 4 MB WRAM
- Matrox m3D, 4MB
- Sound Blaster 16 - Creative Labs
- Sound Blaster 64 Value - Creative Labs
- CD ROM 24x

- Laserski printer OKI 4W Plus, 600 dpi, 4 strmin
- HP LaserJet 6L



U Hrvatskoj, prodaje:  
Armaton - Zagreb  
tel: (01) 3883 122, fax: 3883 242  
Pakom - Zadar  
tel: fax: (052) 21 8 027  
Selcom - Bjelovar  
tel: fax: (043) 242 040  
Intel Intelegrafing - Zadar  
tel: (024) 343 385, fax: 437 392  
Odisej - Osijek  
tel: fax: (020) 243 664  
Tigo-AMM - Karlovac  
tel: (047) 227 807, fax: 226 785

U BiH prodaje:  
Genius - Sarajevo  
tel: fax: (071) 208 573

Nazovite nas

**BESPLATNO**

na broj: 0800 22 77 37

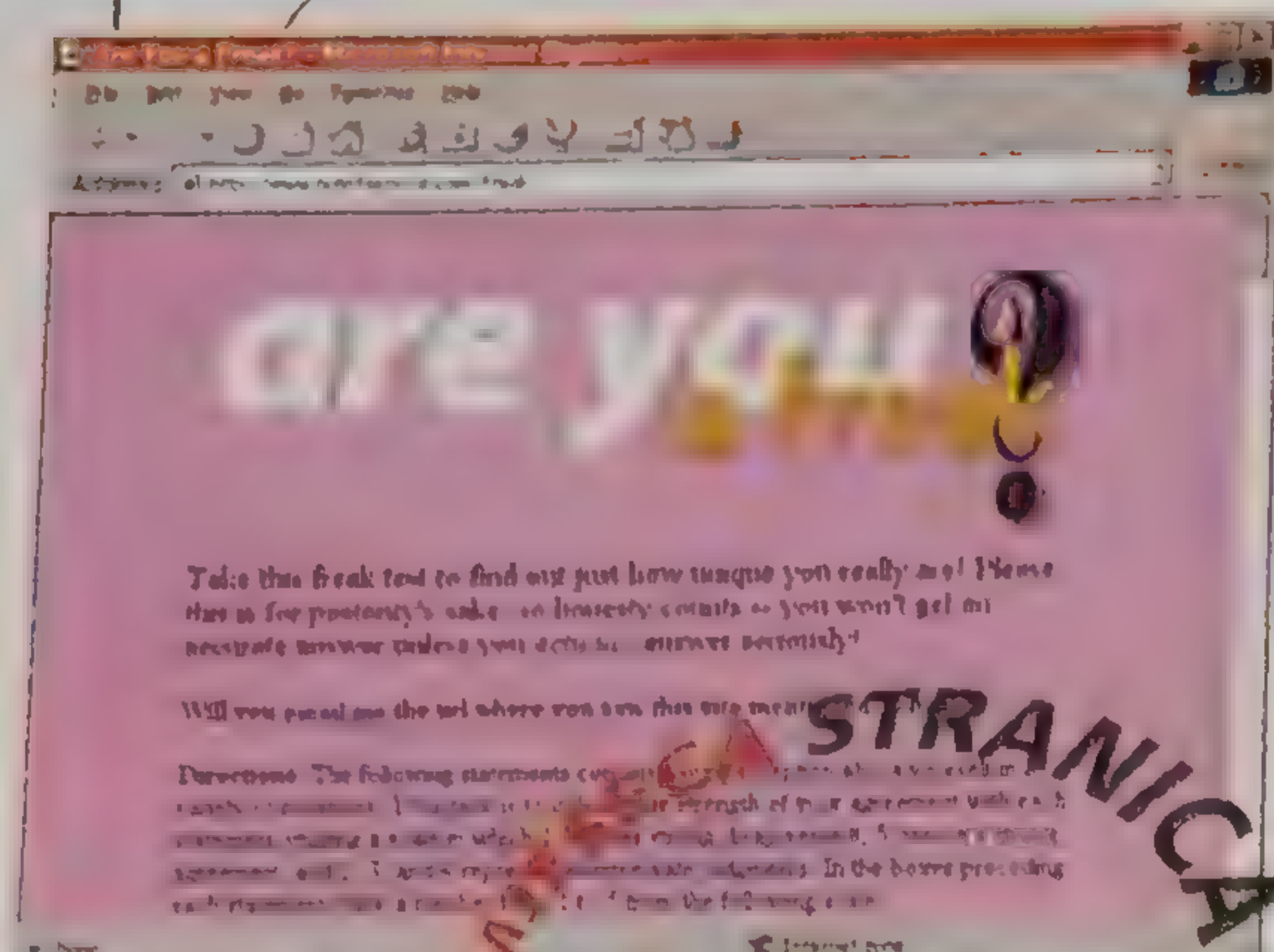
0800 - CASPER

**BESPLATNA DOSTAVA**  
za cijelu Hrvatsku

(samo konfiguracije, otoci su isključeni osim Krk i Pag)

Računala su atestirana za hrvatsko tržište

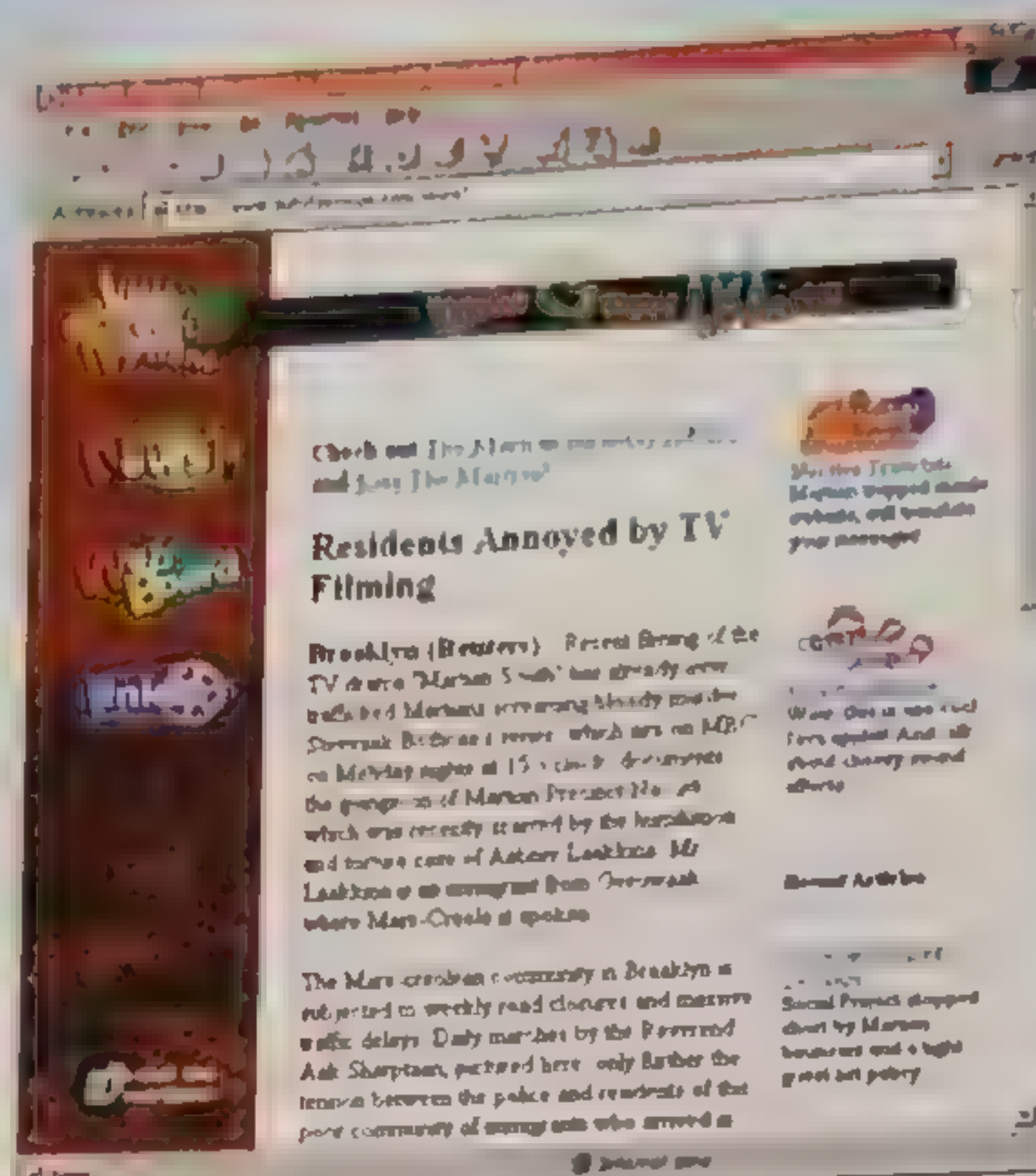
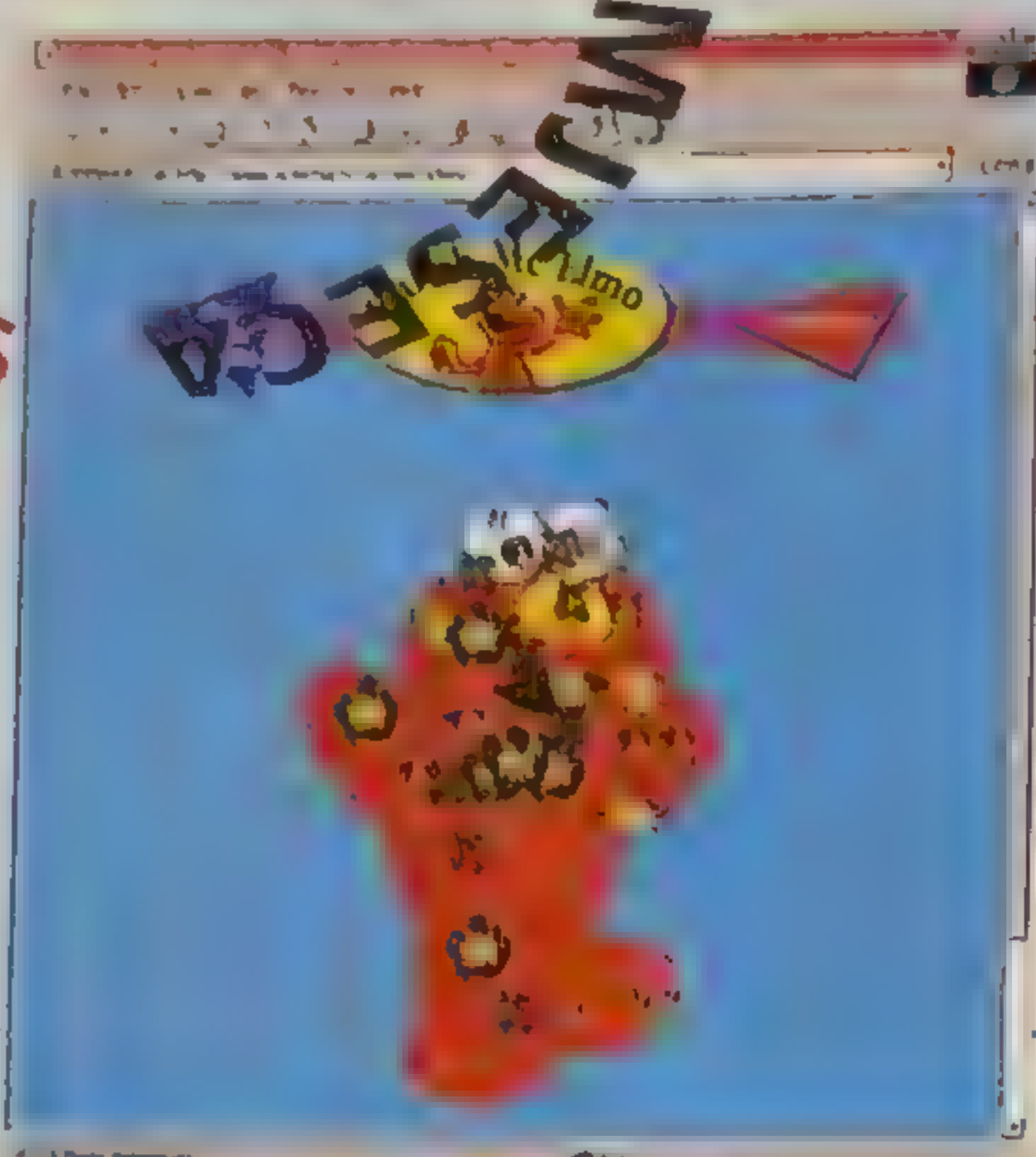




[www.outofservice.com](http://www.outofservice.com)

**Out Of Service** iliti stranice za umanjivanje stresa. Već i sama adresa govori da je riječ o malo pomaknutom siteu. Site je zamišljen kao razibriga, dobra zabava. Sastoji se od nekoliko zanimljivih sekcija ludog dizajna bogatih, ali ne pretrpanih, Java Appletima. Našeg je urednika najviše privukao psi-hološki test sugestivnog naslova (Are you a freak?), kojeg je uspio negativno riješiti tek iz trećeg pokušaja, dok je mene najviše zaokupila Mars sekcija u kojoj možete čitati vijesti s Marsa, poslati komu E-mail na marsovskom jeziku pa čak i poljubiti Marsovca. Naravno, ne smijemo zaboraviti na nas zato što smo vas uputili na ki news site. Zasitite li se sitea ili poživčinite na nas zato što smo vas uputili na ovakvu "glupost", istresite svoj bijes na Elmu, crvenom čovječuljku/lutku koji željno čeka vaše udarce mišem...

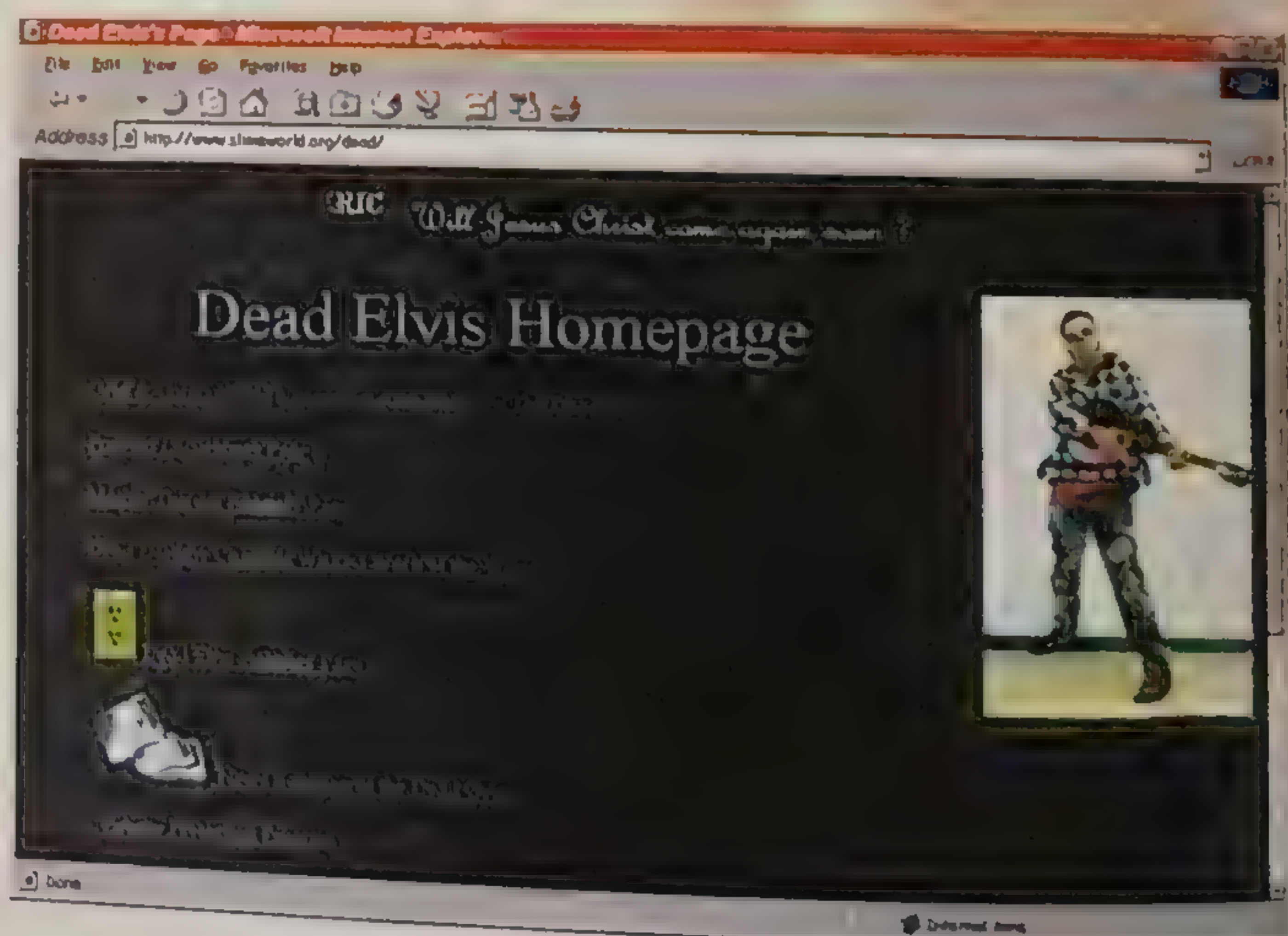
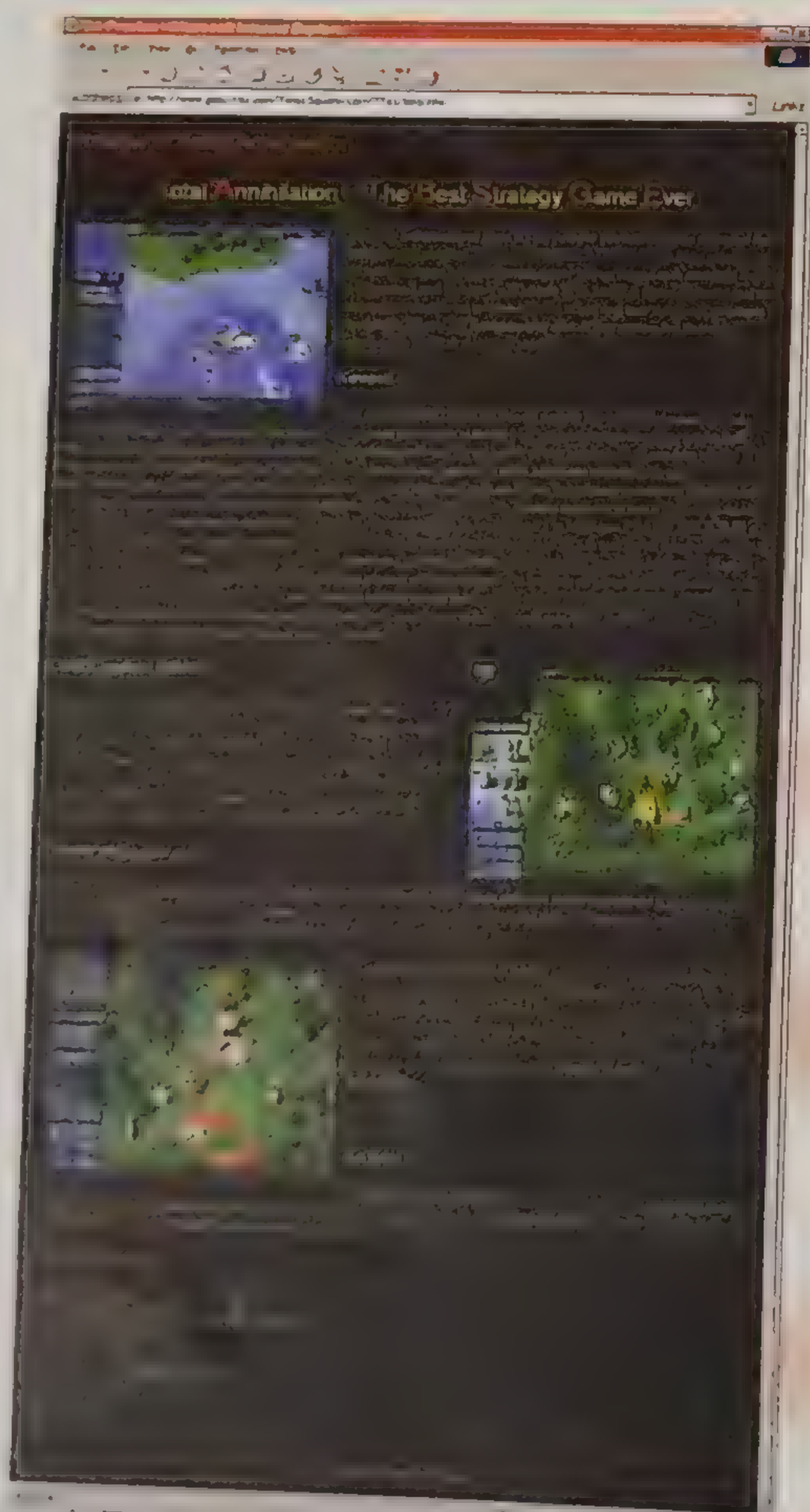
STRANICA  
MILICA



[www.slimeworld.org/dead](http://www.slimeworld.org/dead)

### Dead Elvis

Elvis je živ. Njegova je smrt bila izrežirana samo da bi se mogao do mile volje prežderavati nepazeći na liniju. U posljednje je vrijeme bio neoprezan, viđan je na mnogim mjestima, susreo se čak i sa izvanzemalcima...Sva su ta mjesta nabrojana na ovim stranicama posvećenim mrtvim poznatim ličnostima, a posebno Kralju!



[www.geocities.com/TimesSquare/Lair/7761/total.htm](http://www.geocities.com/TimesSquare/Lair/7761/total.htm)

### Total Annihilation u Hrvata

Na Internetu ćete često pronaći stranice posvećene računalskim igricama; najviše je onih koje služe kao svojevrsna nadopuna osobnim stranicama a najčešće su posvećene autorovoj omiljenoj igri. U posljednje vrijeme takvih je stranica sve više i kod nas, a kao primjer boljih izdvajamo Total Annihilation stranice Tomislava Ivančića. Stranice su postojale i prije izlaska igre na tržište, najvećim su dijelom na hrvatskom, sadrže mnoge zanimljive TA linkove i često su ažurirane.

[sankhya.mit.edu/cgi-bin/gadgets](http://sankhya.mit.edu/cgi-bin/gadgets)

Za razliku od hrvatskih studenata koji su izveli k'o mizma (jasni nekoliko vrijed-nih koji pise za Macromedia), američki izmišljaju različite besmislave stvari. Tako su njih dvojica napravila spravicu koja provjerava je li ixx filzider otvoren. I tu informaciju šalje preko mreže Promjente.

[www.projectcool.com/](http://www.projectcool.com/)  
Mlak www.izvaja.co.čes.

[www.owo.com](http://www.owo.com)

Ultima Online, pregršt korisnih informacija za ljubitelje FRP načina života i isto-toliko nekorisnih za sve ostale.

[www.realdoll.com](http://www.realdoll.com)

Za one kojima su Barbie, Sandy i slične lutke nerealne, lutke u punoj veličini realnog izgleda, veće cijene!

[www.pocketalk.com](http://www.pocketalk.com)

Odgovori koji pričaju? Ne. Motorola najnoviji najminijaturiji mobitel!

[www.coolcentral.com/](http://www.coolcentral.com/)

Lak put do cool siteova.

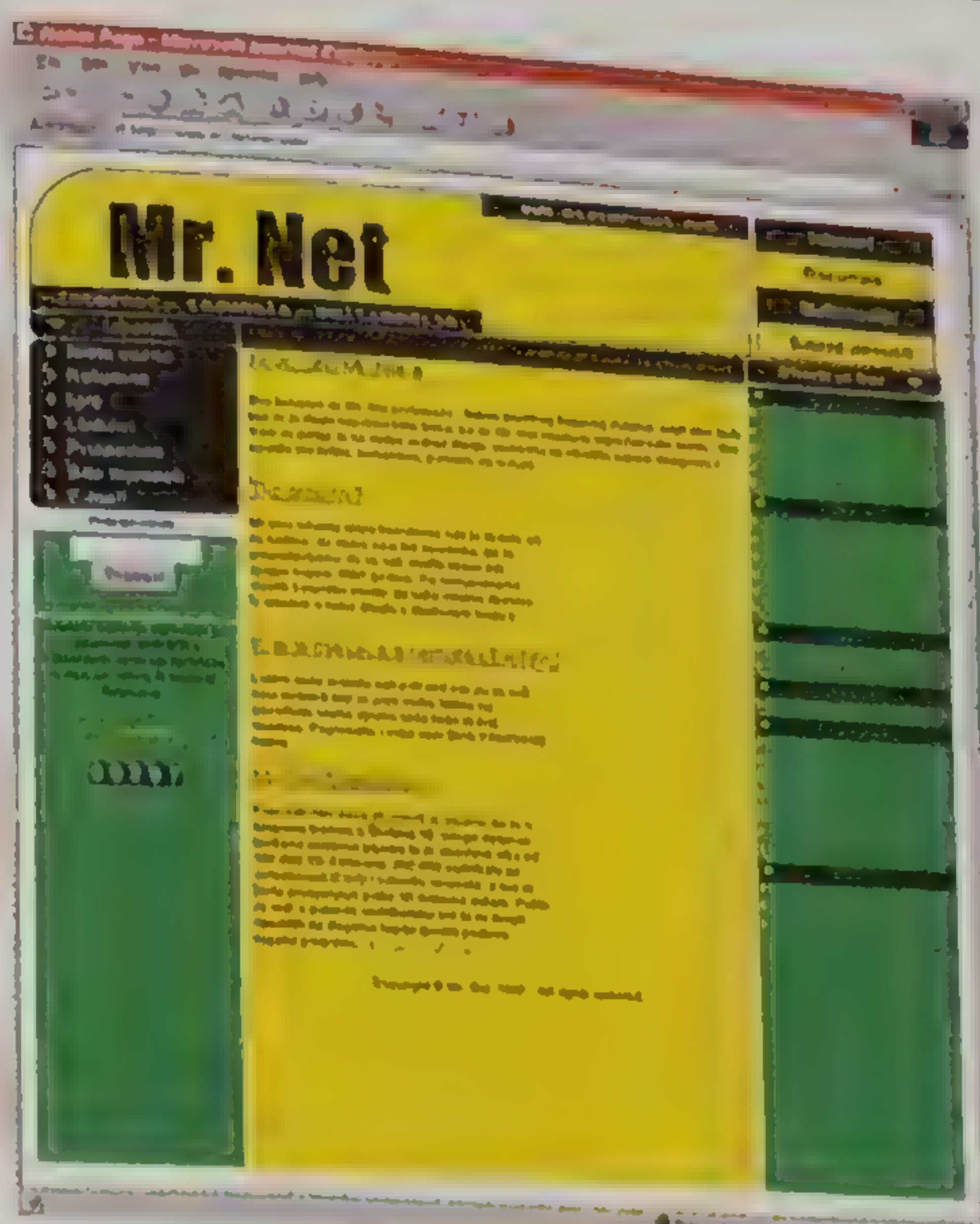
[www.webreference.com/](http://www.webreference.com/)  
Usavršite svoje www dizajnerske znanje



[www.mister-net.com](http://www.mister-net.com)

### Gospodin Mreža

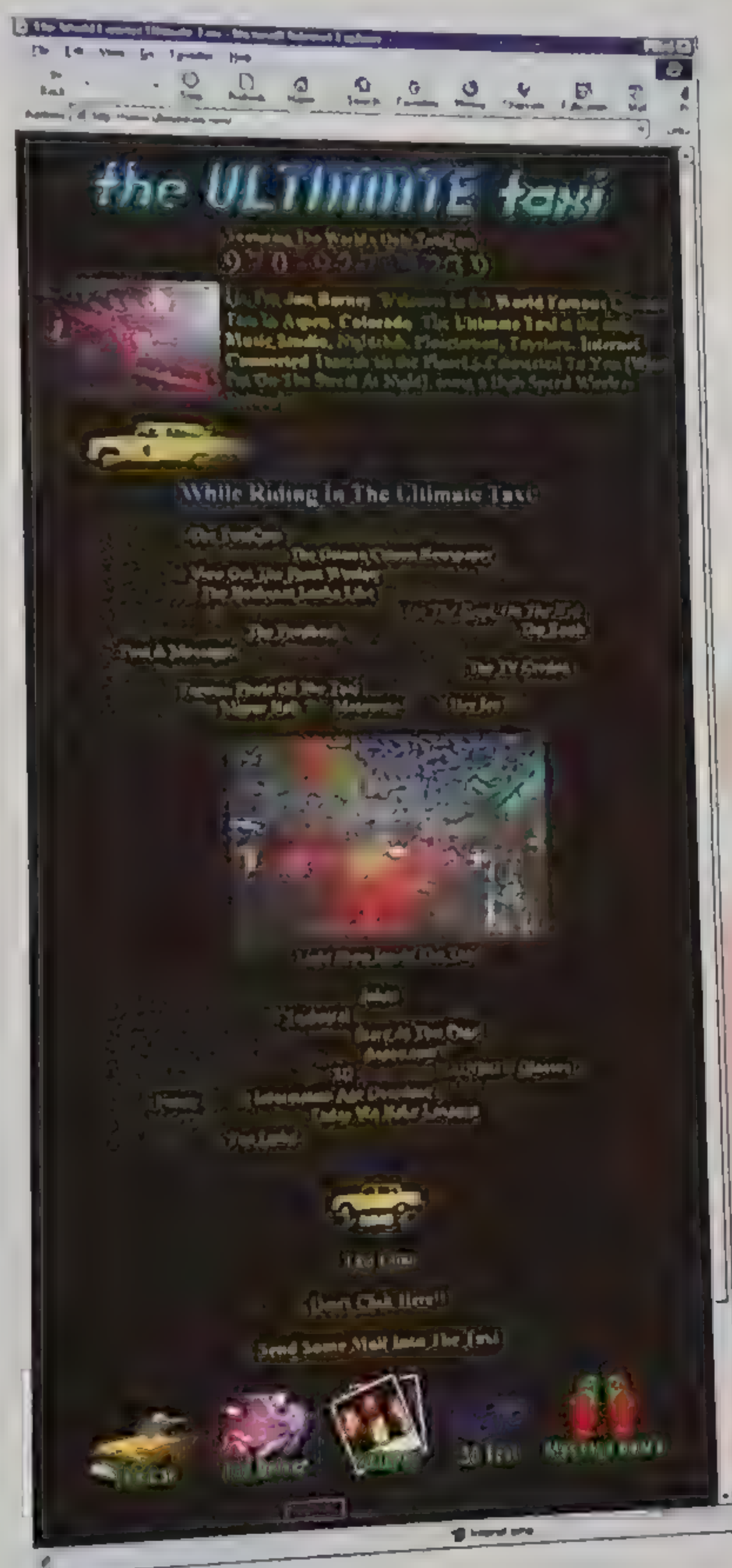
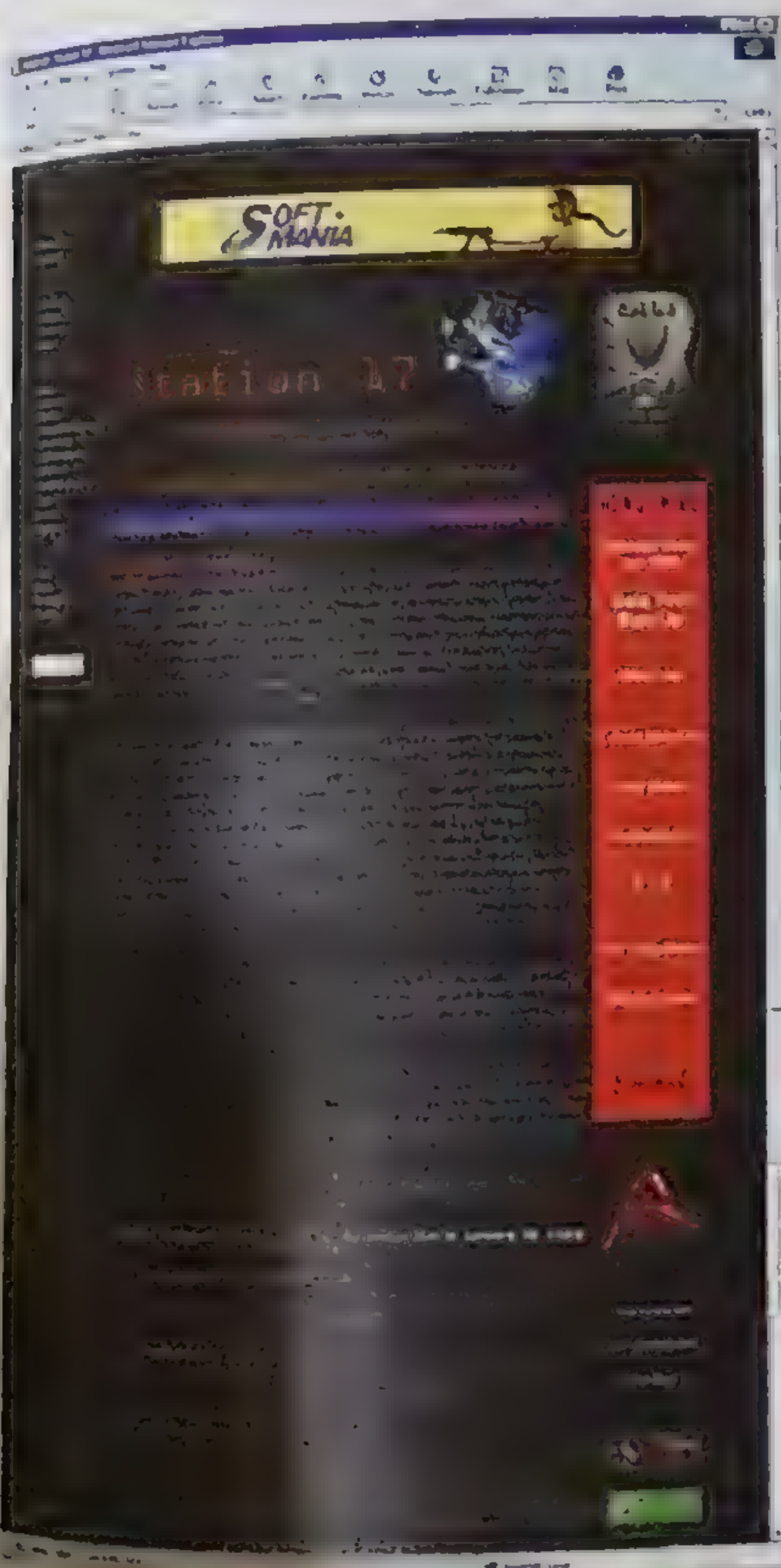
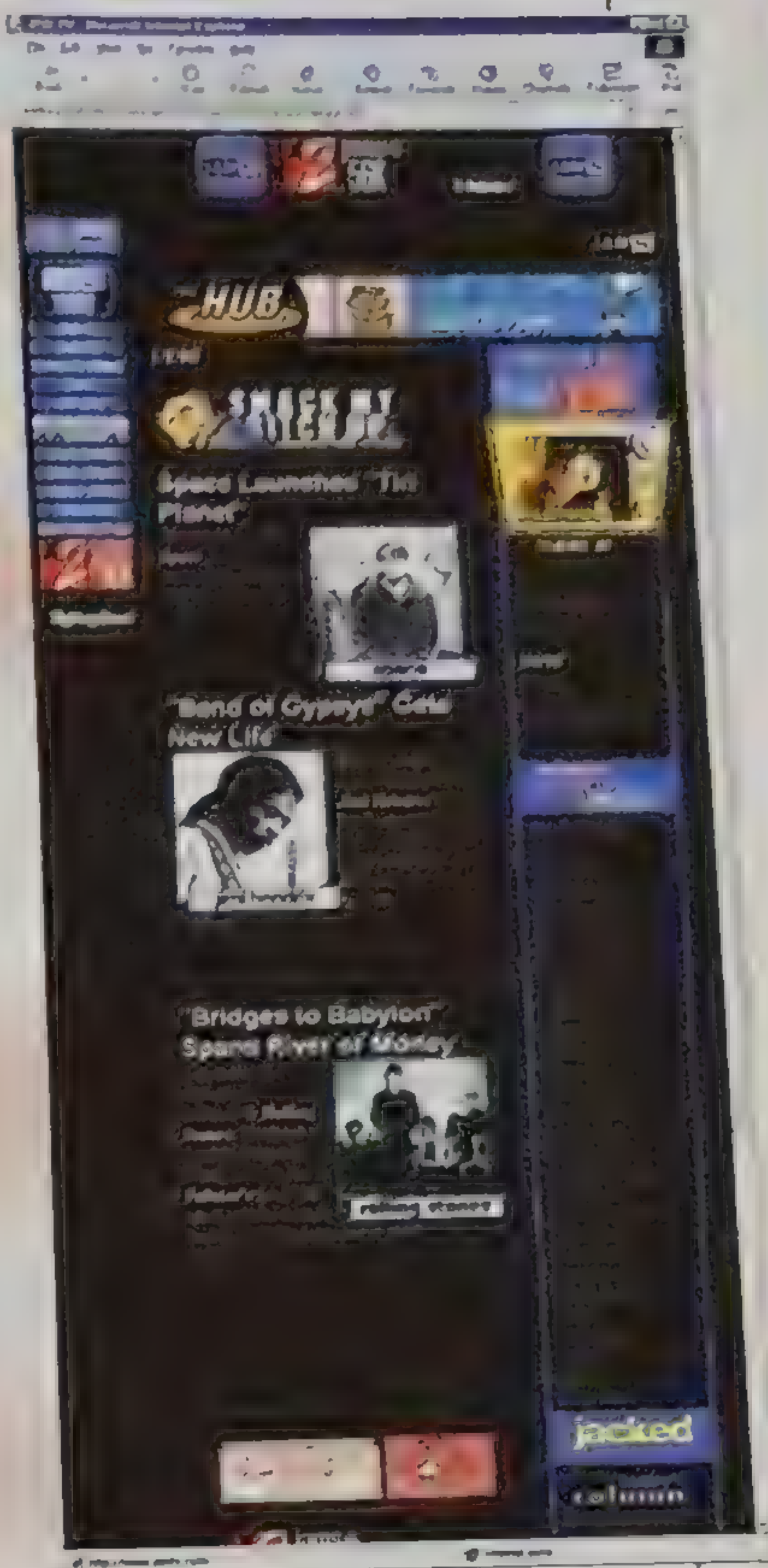
Dinama je još jedan od NEWS servera čije se najezde trebalo očekivati krajem prošle godine no ipak je po mnogočemu drugačiji. Sada je to neprofitabilni projekt mladih entuzijasta koji se svi trude ne bi li vam donijeli zanimljivije informacije iz svijeta (analiza). Tu je i nekoliko zanimljivih članaka ("kolumni") o raznim temama, od Dinama Windowsa 98, a kako je najavljuje ICQ lista, lektire, i opisi kompjutorskih igara. Najzanimljivije za 20-ogodišnjake i mlađe!



[www.jamtv.com](http://www.jamtv.com)

### Jam It!

MTV-ev news site. Mnogo informacija, video spotova, video isječaka, slika... Svojevrsan ekskluzivitet predstavlja necenzurirani novi Prodigyev spot kojeg možete skinuti i pogledati. Zanimljivo je da je zabranjen na MTV-u i na mnogim drugim televizijama. Kako čujemo, kod nas neće biti zabranjen, hehe



[www.ultimatetaxi.com](http://www.ultimatetaxi.com)

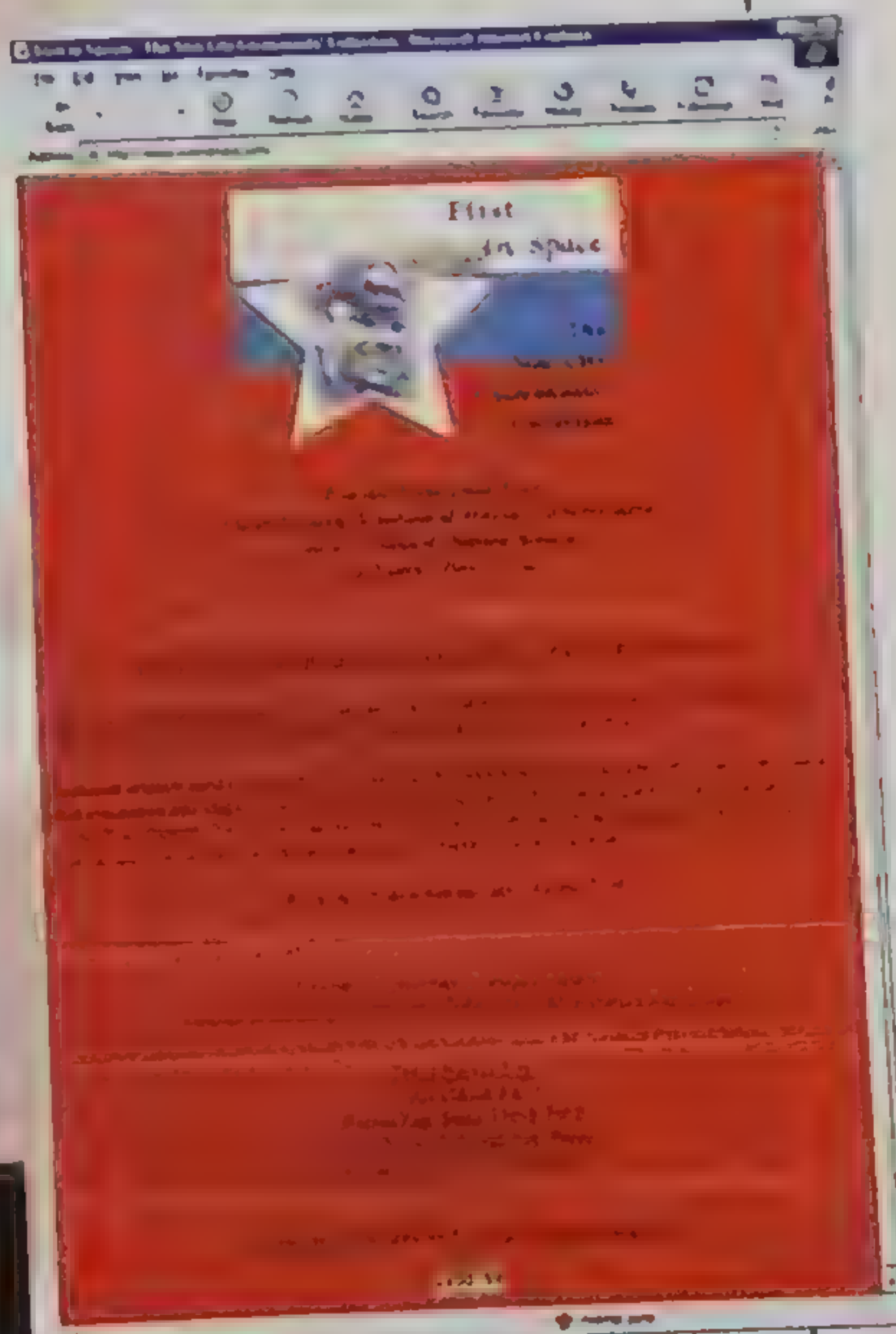
### Taxi Manija

Svakako svratite na ovaj site koji ima izravnu vezu sa savršenim taksijem što kruži Aspenom (da, ondje se skijaju bogatuni). Na mrežu je taksi povezan brzom bežičnom vezom, a na siteu ćete naći slike iz taksija uživo (TAXI-CAM), mnoštvo anegdota, malo fotografskih trikova i message board, gdje možete razgovarati o korisnosti ovakvog mjesta na mreži.

[www.cosmonaut.com](http://www.cosmonaut.com)

### Astronaut

Odlično mjesto za sve potencijalne astronaute! Možda vas posjet ovom siteu neće približiti astronautskom pozivu, no barem ćete razgledati zgodne stvarčice koje su rabili prvi astronauti. Izložbeni primjerci su svi iz ruskog svemirskog programa koji su donedavna bili vrhunska tajna, a sada su izloženi, i to u Americi!



[www.stal-on.com](http://www.stal-on.com)

### Hyper Starcraft

Možda bi trebao biti, no vjerojatno dobar i inovativan, u što neću ni pokušati sumnjati kako se vrijeme izlaska pomicalo sve bliže. No, nalet je sumnje odagnao Starcraft news site. Ovdje možete dobiti mnoštvo informacija i animacija za downloadanje, a ako ste dan od sretnika, bit ćete izabrani za BETA testera... Ako se da će Blizzard ispoštovati rok i da će igra biti izdana dok ovo čitate i, po mogućnosti, kod nas na opisu.

[www.wheaties.com/](http://www.wheaties.com/)  
Škola u kojoj stadoje žoke.

[www.lonelyplanet.com](http://www.lonelyplanet.com)  
Usamljeni ste? Posjetite ovaj site i nađite elektronskog prijatelja!

<http://www.creativity.net/>  
Creativity Cafe. Kako mi kažu, umjetnost i multimedija za bolji svijet.



## Veličina nije važna !

Štoviše, poželjno je imati što manji .. mobitel... Tako je svjetlo dana ugledao prvi mobitel manji od uha, i ako dobro ne pogledate, pomislit ćete to je sat! Na sličnu novotariju svijet čeka još od legendarnog strip junaka Dick Tracyja tridesetih godina, kojem je slična napravica bila svojevrsni zaštitni znak. Zbog svojih dimenzija, nema tipkovnicu pa je upravljanje u potpunosti izvedeno putem programabilnih glasovnih komandi (prošireni VoDa-voice dialing sustav). Naravno, mamice i tatice su mu Japanci, kako iz priložene slike možete vidjeti... O njegovoj minijaturnosti govore i dimenzije, 5.2x4x1.6 cm, a barem polovicu prostora zauzima baterija koja vam omogućava 60 minuta razgovora. Ovaj model još nije pušten u prodaju, tek je prvih četrdesetak uređaja na svojsvrsonoj probnoj vožnji i to kod organizatora ovogodišnje Zimske Olimpijade u Japanu.



## Mini Mini Disk

Proizvođači hardvera, kako kompjutorskog, tako audiofilske, iznimno su se ozbiljno primili minijaturiziranja svega što im padne u ruke. Tako je iz Panasonicove tvornice novotarija nedavno izronio najnoviji player pod oznakom SJ-MJ5. Zaista je sitan, o čemu najviše govore njegove dimenzije od 72x80x16mm, a vjerojatno je i najlakši u klasi, teži samo 125 g! Dodatni goodiesi su osvjetljeni LCD ekran, daljinski upravljač na žici slušalica, akumulator, punjač i torbica. Cijena - zasad nepoznata.



## Želiš igrati Quake 2 najglasnije u gradu...

...a susjedi ti neprestano prijetu da će zvati policiju ne prekineš li to "vražje deranje". Ne trošite riječi objašnjavajući im kako po danu nije pravi štimung za Quake 2, nego lijepo nabavite kvalitetne slušalice. Pravi izbor bit će Sennheiserove najnovije bežične (model RS4-8 HI BAND freeSound): za razumnu cijenu, oko 750 kn, dobit ćete vrhunski hi-fi zvuk kakav se očekujete jedino od običnih profesionalnih slušalica iste ili više cijene. Pošto je komunikacija između baze i slušalica ostvarena na frekvenciji od 863-864 MHz, za razliku od prijašnjih 49 MHz, nema više ni smetnji uzrokovanih bežičnim telefonima i sličnim napravama. Ako vam pak dosadi igranje Kvejka, možete pustiti glazbu s omiljenog CD-a, otići u vrt kositi travu, ili što god poželite, a dokle god ste unutar radijusa od stotinjak metara prijam u slušalicama bit će besprijekoran! U paketu ćete dobiti i akumulator i punjač, čime ćete izbjeći dodatne troškove za baterijel



## Novi Playstation !

Konačno je stigao i novi Playstation. Dobro, možda i nije baš u potpunosti novi, ali ima nekoliko novih zanimljivih dodataka koje valja proučiti. PSX-aši nastavljaju boj s NINTENDAŠIMA, ali i sami polako počinju shvaćati da gube slineći za prekrasnom filtriranom grafikom na N64. A da bi im pokazao da na njih misli, Sony je izbacio na tržište (doduše zasad samo američko) poseban PSX s analognim kontrolerom (Dual Shock) i Sound Scope funkcijom koja vam u ritmu glazbenog CD-a kojim hranite PSX stvara primamljive efekte na ekranu, možete ih birati 24, pa čak i "programirati", a promjene će se zapisati na memorijskoj kartici. No sumnjamo da će N64 imati pravog konkurenta sve do izlaska Playstation Mk 2 konzole. ...slin,slin...





## SANYO Internet TV C-32 WNT

Iza ovog se imena krije 81-centimetarska stokilaška zvijer u obliku prekrasnog WIDESCREEN televizora. Zanimljivo je što veličina i oblik ekrana omogućavaju simultano gledanje televizijskog programa i surfanja po mreži. TV u sebi ima ugrađen 33.6 kbps modem te posebni browser koji omogućava pregledavanje HTML stranica na televizoru te korisni mail program. Zanimljivo dizajniran daljinski će vam olakšati upravljanje ovom beštijom, a ako ste vjerni staroj školi, možete priključiti i tipkovnicu. U cijenu od 14000 kn uračunati su svi mogući filteri, redukcije šumova i slične kerefereke, s ciljem poboljšanja slike koja i ovako opčinjava mirnoćom i jasnoćom postignutom uporabom 100 Hz ekranske tehnologije.



## Neki novi Tamagochi...

Tek što nam je dosadilo natjecati se tko će prije ubiti Tamagochija, zapljusnuo nas je novi val virtualnih ljubimaca. Ispada da tržište žudi za opipljivijim oblicima života, tako su sada najveći hit privjesci za ključeve u obliku psića, mačkice, dalmatinca... Za one malo ekstravagantnije, tu je još uvijek hrpa različitih svemirskih stvorenja i dinosaura. Ipak najveći hit zasigurno će postati virtualni Yoda, legendarni Jedi učitelj iz Ratova zvijezda.



## DV, ne DVD

Ne, ovo neće biti nastavak sage o DVD-u i razlozi njegova kašnjenja u Europi, koji mogu konkurirati Santa Barabari, nego ćemo vam reći riječ-dvije o digitalnim kamerama koje ove godine postaju glavni hit smjenjujući nešto jeftiniju, no u svakom drugom pogledu inferiorniju 8mm tehnologiju. Digitalne kamere mogu "uloviti" trideset slika u sekundi pri 500 linija, što odgovara "broadcast" studijskoj kvaliteti. Zvuk sempliraju kvalitetnije nego što ga CD reproducira, a sva im je tehnologija nagurana u kutiju veličine vokmena (err, onog iz 70-ih...). Gotovo svaka ovakva kamera ima i LCD ekran u boji gdje možete pregledavati DV kasete. Ne vjerujem da trenutačno možete naći model jeftiniji od 15000 kn, ali i to bi se trebalo promijeniti popularizacijom ove tehnologije.



## T E C H REPORT

### Special Edition - tehnika narodu!

5 najsmješnijih i najglupliji anegdota vezanih uz svijet kompjutora:

5. Neki se čovo, sav ponosan, ispradio i kupio Dell-ov vrhunski stroj. I tako, htio on poslati fax ugrađenim fax modom, ali mu nikako nije uspjelo. Nakon X neuspješnih pokušaja, obratio se Dell-ovoj službi za tehničku podršku. Dobrih je sat vremena jadan Dell-ov službenik pokušavao otkriti u čemu je problem, napokon mu je sinulo i problem je riješen. Naime, prije spomenuti čovo je knvo interpretirao rečenicu iz uputa koja kaže "...kad je dokument na ekranu, stisnite send..." te je, umjesto da otvori dokument koji želi poslati, jednom rukom uzalud mlatio po sendu, a drugom rukom držao papir koji je želio faxirati na ekranu...

4. Američka je službenica na jednostavan način riješila problem kompatibilnosti između 5.25" i 3.5" disketa: jednostavno je presavinula veću popola da bi stala u manji drive. Jedino što je drive bio pokvaren pa je nije htio pročitati...

3. Neimenovani korisnik, na njegovu sreću, doslovno je shvatio instalacijske upute, gurao je jednu po jednu disketu u drive, no kod šeste se pojavio nepredviđen problem: koliko god se trudio, nikako je nije mogao ugurati u već prepun drive (5.25")...

2. Drugo mjesto pripada domaćici kojoj su na misteriozan način nestali dokumenti što ih je pisala 5 sati. Kako ne bi bilo zabune na koju su disketu dokumenti snimljeni, izdvojena je od drugih. Momak zadužen za telefonsku podršku polako je već padao u komu ne nalazeći nikakvo logično rješenje za nestajanje podataka, dok mu nije sinulo da je upita kako je izdvojila disketu... Kad je odgovorila da ju je maknula od kompjutora, čak priljepila na frižider magnetom... jasno vam je zašto je zaslužila drugo mjesto...

1. Vrlo je česta pritužba, pogotovo Amerikanaca, da im se strgao držač za šalicu na kompjutoru!?. Ne shvaćate? Držač o kom govore je zapravo ladica CD Roma...

pripremio:

Patrik Pencinger



**InfoLAB**  
Zagreb, Sokolgradska 28  
tel/fax: 398-198, 398-298  
http://www.indis.com/infolab/

**Pregrađujemo Vase kompjutere**  
u najsuvernije pentiume  
MMX ili pentium II sisteme po  
najnižim cijenama. Dograđujemo  
CD ROMove, soundblaster  
modeme, RAM, HDD, VGA karte.

**Najjeftiniji**  
**Najkvalitetniji**  
**Najbrži**

**Virtuorne kompjutere konfiguracije i komponente:**

Pentium 166 Cyril, 16MB HD2.5GB, S3 <b>3349kn</b>	Pent. 200MMX Cyril, 16MB HD2.5GB, S3 <b>3559kn</b>	P-166 MMX 16 MB, PCI HD2.5GB, S3 <b>3629kn</b>	P-200 MMX 16 MB, PCI HD2.5GB, S3 <b>3929kn</b>	Pent. II, 233 32 MB, ATX HD2.5GB, LX <b>7279kn</b>
Pent. II, 300 32 MB, ATX HD2.5GB, LX <b>9599kn</b>	PC Kasa sa pisacem i ladicom <b>6499kn</b>	Monitor 14" ADI, digital NI, 1024x768 <b>1399kn</b>	Monitor 15" ADI, LR NI, digital <b>1859kn</b>	Monitor 17" ADI 5P NI, digital <b>3719kn</b>
Monitor 14" color, LowR NI, 1024x768 <b>1279kn</b>	CD Rom24x Atapi EIDE CAV & CLV <b>629kn</b>	SBlasterPro card, stereo, Midi, Joyst. <b>139kn</b>	Fax/Modem Voice 33.6K Int., LAPM <b>409kn</b>	Voodoo 3D FX, acc, 4MB za igre <b>1299kn</b>

Sve konfiguracije su sastavljene od  
najkvalitetnijih dijelova, testirane i spremne za  
uporabu. Navedeno je samo prijedlog, a  
sisteme sklapamo prema Vašim željama.  
Najveći izbor komponenti, opreme i periferija.

**Automatski kompjutorski**  
WIN riječnici: Hrvatsko,  
engleski, njemački,  
talijanski i obratno.  
**Već od 359kn**

**Canon Color printeri: obojite Vase snove!!!**  
Virtuorne tehnologije: doublejet color tintop, ispis na 300dpi, 400dpi  
MP-70, 100, 120, 140, 160, 180, 200, 220, 240, 260, 280, 300, 320, 340, 360, 380, 400, 420, 440, 460, 480, 500, 520, 540, 560, 580, 600, 620, 640, 660, 680, 700, 720, 740, 760, 780, 800, 820, 840, 860, 880, 900, 920, 940, 960, 980, 1000, 1020, 1040, 1060, 1080, 1100, 1120, 1140, 1160, 1180, 1200, 1220, 1240, 1260, 1280, 1300, 1320, 1340, 1360, 1380, 1400, 1420, 1440, 1460, 1480, 1500, 1520, 1540, 1560, 1580, 1600, 1620, 1640, 1660, 1680, 1700, 1720, 1740, 1760, 1780, 1800, 1820, 1840, 1860, 1880, 1900, 1920, 1940, 1960, 1980, 2000, 2020, 2040, 2060, 2080, 2100, 2120, 2140, 2160, 2180, 2200, 2220, 2240, 2260, 2280, 2300, 2320, 2340, 2360, 2380, 2400, 2420, 2440, 2460, 2480, 2500, 2520, 2540, 2560, 2580, 2600, 2620, 2640, 2660, 2680, 2700, 2720, 2740, 2760, 2780, 2800, 2820, 2840, 2860, 2880, 2900, 2920, 2940, 2960, 2980, 3000, 3020, 3040, 3060, 3080, 3100, 3120, 3140, 3160, 3180, 3200, 3220, 3240, 3260, 3280, 3300, 3320, 3340, 3360, 3380, 3400, 3420, 3440, 3460, 3480, 3500, 3520, 3540, 3560, 3580, 3600, 3620, 3640, 3660, 3680, 3700, 3720, 3740, 3760, 3780, 3800, 3820, 3840, 3860, 3880, 3900, 3920, 3940, 3960, 3980, 4000, 4020, 4040, 4060, 4080, 4100, 4120, 4140, 4160, 4180, 4200, 4220, 4240, 4260, 4280, 4300, 4320, 4340, 4360, 4380, 4400, 4420, 4440, 4460, 4480, 4500, 4520, 4540, 4560, 4580, 4600, 4620, 4640, 4660, 4680, 4700, 4720, 4740, 4760, 4780, 4800, 4820, 4840, 4860, 4880, 4900, 4920, 4940, 4960, 4980, 5000, 5020, 5040, 5060, 5080, 5100, 5120, 5140, 5160, 5180, 5200, 5220, 5240, 5260, 5280, 5300, 5320, 5340, 5360, 5380, 5400, 5420, 5440, 5460, 5480, 5500, 5520, 5540, 5560, 5580, 5600, 5620, 5640, 5660, 5680, 5700, 5720, 5740, 5760, 5780, 5800, 5820, 5840, 5860, 5880, 5900, 5920, 5940, 5960, 5980, 6000, 6020, 6040, 6060, 6080, 6100, 6120, 6140, 6160, 6180, 6200, 6220, 6240, 6260, 6280, 6300, 6320, 6340, 6360, 6380, 6400, 6420, 6440, 6460, 6480, 6500, 6520, 6540, 6560, 6580, 6600, 6620, 6640, 6660, 6680, 6700, 6720, 6740, 6760, 6780, 6800, 6820, 6840, 6860, 6880, 6900, 6920, 6940, 6960, 6980, 7000, 7020, 7040, 7060, 7080, 7100, 7120, 7140, 7160, 7180, 7200, 7220, 7240, 7260, 7280, 7300, 7320, 7340, 7360, 7380, 7400, 7420, 7440, 7460, 7480, 7500, 7520, 7540, 7560, 7580, 7600, 7620, 7640, 7660, 7680, 7700, 7720, 7740, 7760, 7780, 7800, 7820, 7840, 7860, 7880, 7900, 7920, 7940, 7960, 7980, 8000, 8020, 8040, 8060, 8080, 8100, 8120, 8140, 8160, 8180, 8200, 8220, 8240, 8260, 8280, 8300, 8320, 8340, 8360, 8380, 8400, 8420, 8440, 8460, 8480, 8500, 8520, 8540, 8560, 8580, 8600, 8620, 8640, 8660, 8680, 8700, 8720, 8740, 8760, 8780, 8800, 8820, 8840, 8860, 8880, 8900, 8920, 8940, 8960, 8980, 9000, 9020, 9040, 9060, 9080, 9100, 9120, 9140, 9160, 9180, 9200, 9220, 9240, 9260, 9280, 9300, 9320, 9340, 9360, 9380, 9400, 9420, 9440, 9460, 9480, 9500, 9520, 9540, 9560, 9580, 9600, 9620, 9640, 9660, 9680, 9700, 9720, 9740, 9760, 9780, 9800, 9820, 9840, 9860, 9880, 9900, 9920, 9940, 9960, 9980, 10000, 10020, 10040, 10060, 10080, 10100, 10120, 10140, 10160, 10180, 10200, 10220, 10240, 10260, 10280, 10300, 10320, 10340, 10360, 10380, 10400, 10420, 10440, 10460, 10480, 10500, 10520, 10540, 10560, 10580, 10600, 10620, 10640, 10660, 10680, 10700, 10720, 10740, 10760, 10780, 10800, 10820, 10840, 10860, 10880, 10900, 10920, 10940, 10960, 10980, 11000, 11020, 11040, 11060, 11080, 11100, 11120, 11140, 11160, 11180, 11200, 11220, 11240, 11260, 11280, 11300, 11320, 11340, 11360, 11380, 11400, 11420, 11440, 11460, 11480, 11500, 11520, 11540, 11560, 11580, 11600, 11620, 11640, 11660, 11680, 11700, 11720, 11740, 11760, 11780, 11800, 11820, 11840, 11860, 11880, 11900, 11920, 11940, 11960, 11980, 12000, 12020, 12040, 12060, 12080, 12100, 12120, 12140, 12160, 12180, 12200, 12220, 12240, 12260, 12280, 12300, 12320, 12340, 12360, 12380, 12400, 12420, 12440, 12460, 12480, 12500, 12520, 12540, 12560, 12580, 12600, 12620, 12640, 12660, 12680, 12700, 12720, 12740, 12760, 12780, 12800, 12820, 12840, 12860, 12880, 12900, 12920, 12940, 12960, 12980, 13000, 13020, 13040, 13060, 13080, 13100, 13120, 13140, 13160, 13180, 13200, 13220, 13240, 13260, 13280, 13300, 13320, 13340, 13360, 13380, 13400, 13420, 13440, 13460, 13480, 13500, 13520, 13540, 13560, 13580, 13600, 13620, 13640, 13660, 13680, 13700, 13720, 13740, 13760, 13780, 13800, 13820, 13840, 13860, 13880, 13900, 13920, 13940, 13960, 13980, 14000, 14020, 14040, 14060, 14080, 14100, 14120, 14140, 14160, 14180, 14200, 14220, 14240, 14260, 14280, 14300, 14320, 14340, 14360, 14380, 14400, 14420, 14440, 14460, 14480, 14500, 14520, 14540, 14560, 14580, 14600, 14620, 14640, 14660, 14680, 14700, 14720, 14740, 14760, 14780, 14800, 14820, 14840, 14860, 14880, 14900, 14920, 14940, 14960, 14980, 15000, 15020, 15040, 15060, 15080, 15100, 15120, 15140, 15160, 15180, 15200, 15220, 15240, 15260, 15280, 15300, 15320, 15340, 15360, 15380, 15400, 15420, 15440, 15460, 15480, 15500, 15520, 15540, 15560, 15580, 15600, 15620, 15640, 15660, 15680, 15700, 15720, 15740, 15760, 15780, 15800, 15820, 15840, 15860, 15880, 15900, 15920, 15940, 15960, 15980, 16000, 16020, 16040, 16060, 16080, 16100, 16120, 16140, 16160, 16180, 16200, 16220, 16240, 16260, 16280, 16300, 16320, 16340, 16360, 16380, 16400, 16420, 16440, 16460, 16480, 16500, 16520, 16540, 16560, 16580, 16600, 16620, 16640, 16660, 16680, 16700, 16720, 16740, 16760, 16780, 16800, 16820, 16840, 16860, 16880, 16900, 16920, 16940, 16960, 16980, 17000, 17020, 17040, 17060, 17080, 17100, 17120, 17140, 17160, 17180, 17200, 17220, 17240, 17260, 17280, 17300, 17320, 17340, 17360, 17380, 17400, 17420, 17440, 17460, 17480, 17500, 17520, 17540, 17560, 17580, 17600, 17620, 17640, 17660, 17680, 17700, 17720, 17740, 17760, 17780, 17800, 17820, 17840, 17860, 17880, 17900, 17920, 17940, 17960, 17980, 18000, 18020, 18040, 18060, 18080, 18100, 18120, 18140, 18160, 18180, 18200, 18220, 18240, 18260, 18280, 18300, 18320, 18340, 18360, 18380, 18400, 18420, 18440, 18460, 18480, 18500, 18520, 18540, 18560, 18580, 18600, 18620, 18640, 18660, 18680, 18700, 18720, 18740, 18760, 18780, 18800, 18820, 18840, 18860, 18880, 18900, 18920, 18940, 18960, 18980, 19000, 19020, 19040, 19060, 19080, 19100, 19120, 19140, 19160, 19180, 19200, 19220, 19240, 19260, 19280, 19300, 19320, 19340, 19360, 19380, 19400, 19420, 19440, 19460, 19480, 19500, 19520, 19540, 19560, 19580, 19600, 19620, 19640, 19660, 19680, 19700, 19720, 19740, 19760, 19780, 19800, 19820, 19840, 19860, 19880, 19900, 19920, 19940, 19960, 19980, 20000, 20020, 20040, 20060, 20080, 20100, 20120, 20140, 20160, 20180, 20200, 20220, 20240, 20260, 20280, 20300, 20320, 20340, 20360, 20380, 20400, 20420, 20440, 20460, 20480, 20500, 20520, 20540, 20560, 20580, 20600, 20620, 20640, 20660, 20680, 20700, 20720, 20740, 20760, 20780, 20800, 20820, 20840, 20860, 20880, 20900, 20920, 20940, 20960, 20980, 21000, 21020, 21040, 21060, 21080, 21100, 21120, 21140, 21160, 21180, 21200, 21220, 21240, 21260, 21280, 21300, 21320, 21340, 21360, 21380, 21400, 21420, 21440, 21460, 21480, 21500, 21520, 21540, 21560, 21580, 21600, 21620, 21640, 21660, 21680, 21700, 21720, 21740, 21760, 21780, 21800, 21820, 21840, 21860, 21880, 21900, 21920, 21940, 21960, 21980, 22000, 22020, 22040, 22060, 22080, 22100, 22120, 22140, 22160, 22180, 22200, 22220, 22240, 22260, 22280, 22300, 22320, 22340, 22360, 22380, 22400, 22420, 22440, 22460, 22480, 22500, 22520, 22540, 22560, 22580, 22600, 22620, 22640, 22660, 22680, 22700, 22720, 22740, 22760, 22780, 22800, 22820, 22840, 22860, 22880, 22900, 22920, 22940, 22960, 22980, 23000, 23020, 23040, 23060, 23080, 23100, 23120, 23140, 23160, 23180, 23200, 23220, 23240, 23260, 23280, 23300, 23320, 23340, 23360, 23380, 23400, 23420, 23440, 23460, 23480, 23500, 23520, 23540, 23560, 23580, 23600, 23620, 23640, 23660, 23680, 23700, 23720, 23740, 23760, 23780, 23800, 23820, 23840, 23860, 23880, 23900, 23920, 23940, 23960, 23980, 24000, 24020, 24040, 24060, 24080, 24100, 24120, 24140, 24160, 24180, 24200, 24220, 24240, 24260, 24280, 24300, 24320, 24340, 24360, 24380, 24400, 24420, 24440, 24460, 24480, 24500, 24520, 24540, 24560, 24580, 24600, 24620, 24640, 24660, 24680, 24700, 24720, 24740, 24760, 24780, 24800, 24820, 24840, 24860, 24880, 24900, 24920, 24940, 24960, 24980, 25000, 25020, 25040, 25060, 25080, 25100, 25120, 25140, 25160, 25180, 25200, 25220, 25240, 25260, 25280, 25300, 25320, 25340, 25360, 25380, 25400, 25420, 25440, 25460, 25480, 25500, 25520, 25540, 25560, 25580, 25600, 25620, 25640, 25660, 25680, 25700, 25720, 25740, 25760, 25780, 25800, 25820, 25840, 25860, 25880, 25900, 25920, 25940, 25960, 25980, 26000, 26020, 26040, 26060, 26080, 26100, 26120, 26140, 26160, 26180, 26200, 26220, 26240, 26260, 26280, 26300, 26320, 26340, 26360, 26380, 26400, 26420, 26440, 26460, 26480, 26500, 26520, 26540, 26560, 26580, 26600, 26620, 26640, 26660, 26680, 26700, 26720, 26740, 26760, 26780, 26800, 26820, 26840, 26860, 26880, 26900, 26920, 26940, 26960, 26980, 27000, 27020, 27040, 27060, 27080, 27100, 27120, 27140, 27160, 27180, 27200, 27220, 27240, 27260, 27280, 27300, 27320, 27340, 27360, 27380, 27400, 27420, 27440, 27460, 27480, 27500, 27520, 27540, 27560, 27580, 27600, 27620, 27640, 27660, 27680, 27700, 27720, 27740, 27760, 27780, 27800, 27820, 27840, 27860, 27880, 27900, 27920, 27940, 27960, 27980, 28000, 28020, 28040, 28060, 28080, 28100, 28120, 28140, 28160, 28180, 28200, 28220, 28240, 28260, 28280, 28300, 28320, 28340, 28360, 28380, 28400, 28420, 28440, 28460, 28480, 28500, 28520, 28540, 28560, 28580, 28600, 28620, 28640, 28660, 28680, 28700, 28720, 28740, 28760, 28780, 28800, 28820, 28840, 28860, 28880, 28900, 28920, 28940, 28960, 28980, 29000, 29020, 29040, 29060, 29080, 29100, 29120, 29140, 29160, 29180, 29200, 29220, 29240, 29260, 29280, 29300, 29320, 29340, 29360, 29380, 29400, 29420, 29440, 29460, 29480, 29500, 29520, 29540, 29560, 29580, 29600, 29620, 29640, 29660, 29680, 29700, 29720, 29740, 29760, 29780, 29800, 29820, 29840, 29860, 29880, 29900, 29920, 29940, 29960, 29980, 30000, 30020, 30040, 30060, 30080, 30100, 30120, 30140, 30160, 30180, 30200, 30220, 30240, 30260, 30280, 30300, 30320, 30340, 30360, 30380, 30400, 30420, 30440, 30460, 30480, 30500, 30520, 30540, 30560, 30580, 30600, 30620, 30640, 30660, 30680, 30700, 30720, 30740, 30760, 30780, 30800, 30820, 30840, 30860, 30880, 30900, 30920, 30940, 30960, 30980, 31000, 31020, 31040, 31060, 31080, 31100, 31120, 31140, 31160, 31180, 31200, 31220, 31240, 31260, 31280, 31300, 31320, 31340, 31360, 31380, 31400, 31420, 31440, 31460, 31480, 31500, 31520, 31540, 31560, 31580, 31600, 31620, 31640, 31660, 31680, 31700, 31720, 31740, 31760, 31780, 31800, 31820, 31840, 31860, 31880, 31900, 31920, 31940, 31960, 31980, 32000, 32020, 32040, 32060, 32080, 32100, 32120, 32140, 32160, 32180, 32200, 32220, 32240, 32260, 32280, 32300, 32320, 32340, 32360, 32380, 32400, 32420, 32440, 32460, 32480, 32500, 32520, 32540, 32560, 32580, 32600, 32620, 32640, 32660, 32680, 32700, 32720, 32740, 32760, 32780, 32800, 32820, 32840, 32860, 32880, 32900, 32920, 32940, 32960, 32980, 33000, 33020, 33040, 33060, 33080, 33100, 33120, 33140, 33160, 33180, 33200, 33220, 33240, 33260, 33280, 33300, 33320, 33340, 33360, 33380, 33400, 33420, 33440, 33460, 33480, 33500, 33520, 33540, 33560, 33580, 33600, 33620, 33640, 33660, 33680, 33700, 33720, 33740, 33760, 33780, 33800, 33820, 33840, 33860, 33880, 33900, 33920, 33940, 33960, 33980, 34000, 34020, 34040, 34060,





Cvjetna cesta 15, 10000 Zagreb, **tel.** 61 951 74, 61 951 75, 61 951 78, **fax** 61 951 69, **e-mail** omnia1@zg.tel.hr



## Sound Blaster AWE 64 Gold

Zašto prihvaćati kompromise kada je rješenje nadohvat ruke? AWE 64 je vrhunska zvučna kartica za neponovljivi užitek igranja – poznata Creative kvaliteta digitalnog zvuka uz minimalne distorzije i šumove je obogaćena 3D dubinom zvuka, full-duplex prijenosom za Internet telefoniju, wavetable MIDI reprodukcijom koja vaše igre obogaćuje orkestralnim dionicama u 64 glasa, digitalnim audio izlazom te profesionalnom i više puta nagrađivanom programskom podrškom.

**Sound Blaster AWE 64 Gold – to morate čuti**



## Sound Blaster 16

Ovaj, od svih, sva dva dostupan paket, donosi više puta nagrađivanu best-of-class karticu koja je postavila standarde zvuka na PC-u i bogatu softversku podršku kojoj je Creative oduvijek poklanjao naročitu pažnju.

**Sound Blaster 16 – glazba koju volite slušati**



## PC DVD Encore Dxr2 Upgrade Kit

Iskoristite maksimum koji vam već danas pruža napopularniji svjetski DVD sustav. Iskoristite veliki kapacitet (4.7 do 17 gigabajta) medija, kvalitetu Dolby AC3 zvuka te kristalno čistu reprodukciju DVD filmova za koju se brinu hardverski MPEG-2/AC3 dekodirer te Creativova Dxr2 (Dynamic Extended Resolution) tehnologija poboljšana kvalitete slike.

Ovaj jedinstveni paket objedinjuje DVD uređaj, karticu za glatku reprodukciju DVD filmova i Dolby AC3 zvuka, DVD verzije igara Wing Commander IV i Claw te lepezu već poslovično kvalitetnog softvera koji iz Creativovih proizvoda izvlači maksimalne performanse.

**Nemojte zaostajati, uživajte u DVD budućnosti već sada.**

**CREATIVE**  
CREATIVE TECHNOLOGY LTD



# CREATIVE

## EXTRAORDINARY

Vjerujem da ne postoji čitatelj koji nije čuo za Creative Labs, tvorce čuvenog SoundBlastera po kojem su sve ostale zvučne kartice dobile ime. Otada nas ova kompanija neprestano razveseljava multimedijalnim dodacima za PC. Na testiranje smo u redakciju dotegli desetak kutija, a Patrika Pencingera je dopala teška zadaća testiranja Creativeovih proizvoda kojima se već sada možemo veseliti!

## Cambridge SoundWorks

### Najbolji zvuk na PC-u

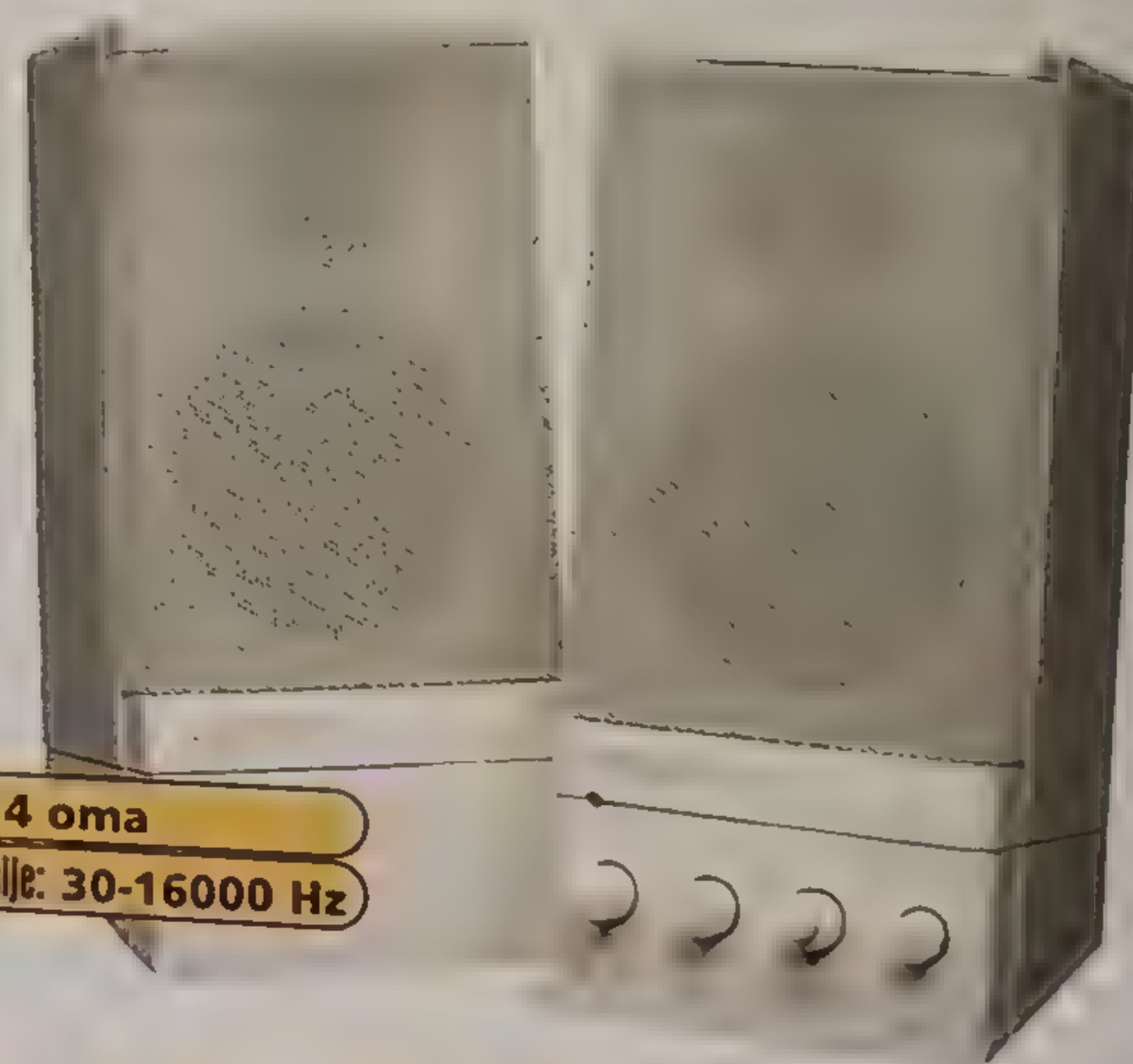
Jedna od manjih Creativeovih podvrtki je i Cambridge Soundworks, koja obuhvaća laboratorije i pogone za testiranje i proizvodnju visokokvalitetnih zvučnika. S porastom procesorske snage, osim grafike, pročišćava se i poboljšava i zvuk. No, da bi se ta promjena uočila, morate imati kvalitetne zvučnike. Kako je donedavno previše zvučnika koje ste dobivali s vašim multimedijalnim PC-om bilo blagorečeno šit, neki su izlaz našli spojivši računalo na liniju. No, mnogi su, većinom zbog financijskih razloga, bili osuđeni na loš zvuk. To su uočile i mnoge kompanije pa tako sada na tržištu postoji mnogo trodijelnih rješenja s dva stereo zvučnika i subwooferom - posebnom jedinicom zaduženom za reprodukciju niskih tonova (baseva, eksplozija...). Od svega što smo čuli, Creativeovi zvučnici CSW 20 definitivno najbolje zvuče. Distorzija se javlja tek pri velikoj glasnoći. Dubina reproduciranih tonova je jednostavno nevjerojatna. Vjerujte, nikad ne biste od tako malog sustava očekivali tako moćan zvuk. Kako dobivena kvaliteta zvuka prelazi dosege većine današnjih igrice, odlučili smo se za komparativni test zvučnika dobivenih na testiranje. Iako bi slušnom testu više odgovaralo nešto od klasične glazbe, odlučili smo se za Prodigyev album The Fat of the Land, jer nam se čini da jedino njihova glazba može pratiti nasilnost soundtrackova današnjih igara.

### CSW 20

**N**ajslabiji zvučnici koje smo dobili na testiranje. Predstavljaju budžetno jednosustavno rješenje, kako cijenom, tako i kvalitetom zvuka koja je daleko ispod prosjeka. Dizajn im je potpuno nezanimljiv, nimalo ne odudara od ostale ružno dizajnirane računalne bež tehnike. Zgodna stvar je da je u paket uključen strujni ispravljač, te da su magnetski zaštićeni. Visoki su tonovi tu, ali su vrlo neprecizni, a baseva nema.



Info	
Proizvod:	CSW 20
Proizvođač:	CREATIVE
Cijena:	146 - 152 kn
<b>Za</b>	niska cijena, magnetska zaštita
<b>Protiv</b>	niska cijena koja ne zadovoljava današnje igranje prohtjeve
<b>Dojam</b>	kupiti samo u financijskoj stisci



Snaga: 5.5W, 4 oma  
Raspon reprodukcije: 30-16000 Hz

### CSW 50

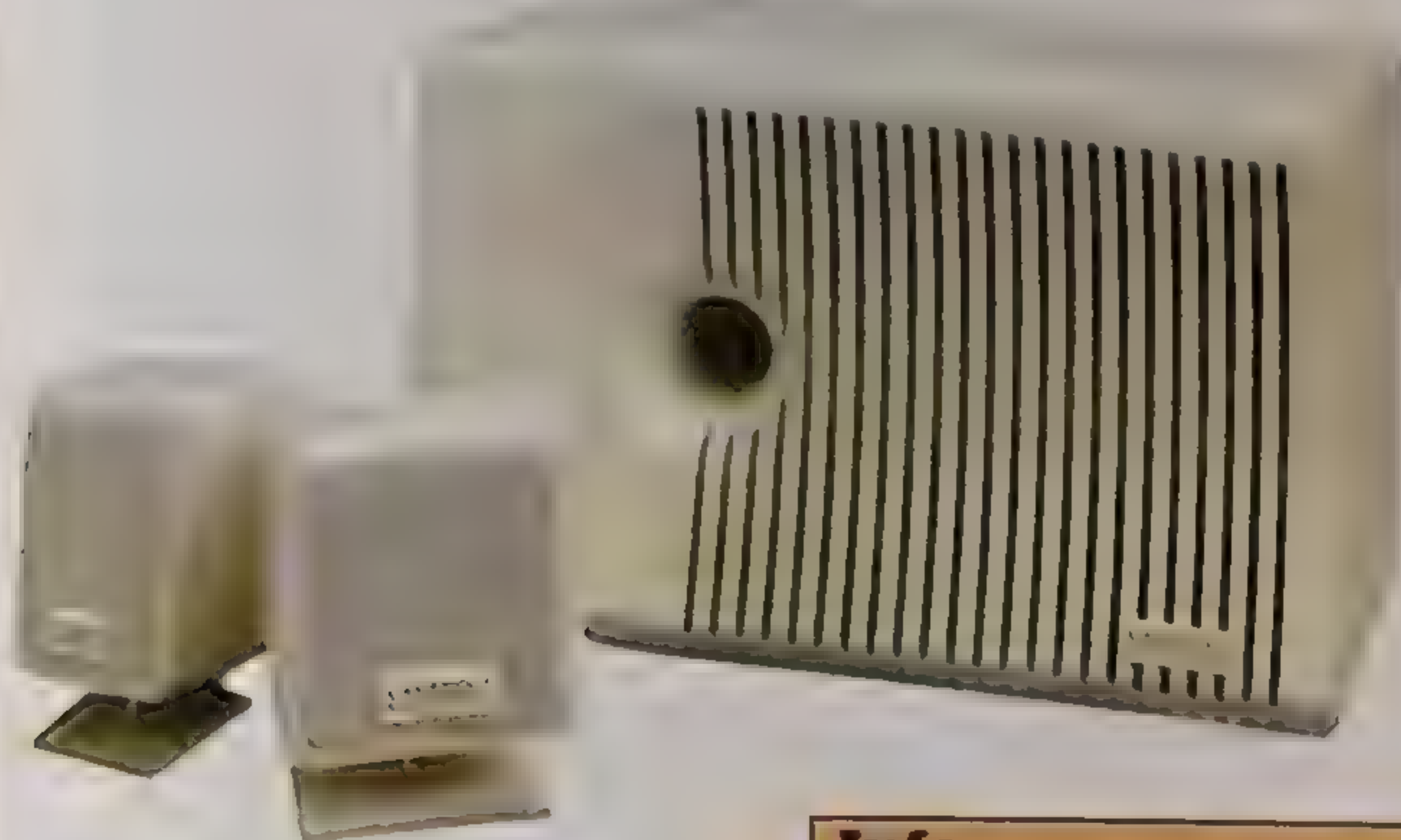
**N**ešto jači model koji donosi nešto kvalitetniji zvuk uz, naravno, veću cijenu. Ovi dvosustavni zvučnici će tu i tamo zazvučati malo čvršćim zvukom dajući do znanja da su jači od manjeg brata, ali se otkrivaju u visokim tonovima, koji su i dalje prilično loši. Ipak, ako prestanemo gledati iz oštire hi-fi sfere zvuka, i stavimo ih u kategoriju PC drndalice, kojoj i pripadaju, osvajaju visoko mjesto i po našem su mišljenju jedni od boljih dvodijelnih PC zvučnika!

Info	
Proizvod:	CSW 50
Proizvođač:	CREATIVE
Cijena:	430 - 468 kn
<b>Za</b>	nešto čvršći i puniji zvuk od prosječne PC drndalice
<b>Protiv</b>	lošija reprodukcija visokih tonova
<b>Dojam</b>	jedni od boljih dvodijelnih zvučnika iz ovog cjenovnog razreda



## CSW 100

reativeov najslabiji trodjeljni sustav sastoji se od dvije male bež kockice čije su stranice 6 cm i subwoofera nalik kaloriferu... No, neka vas izvanjski izgled ne zavaraj, ovaj je zvučnički sustav prava mala zvijer. Subwoofer uredno izvršava svoju ulogu i prostor igranja uredno popuni dubokim tonovima. Mali sateliti savršeno precizno reproduciraju visoke tonove i pravi su preporod nakon dvodijelnih rješenja koja su u cijelosti podbacila u ovom segmentu. Ipak, zvuk još ne dostiže željenu i očekivanu hi-fi kvalitetu, pogotovo pri nešto glasnijem slušanju, kad sateliti počnu krčati.



### Sateliti

Snaga: 3.5W, 4 oma

Raspon reprodukcije: 30-16000 Hz

### Subwoofer

Snaga: 10W, 4 oma

Raspon reprodukcije: 10-20000 Hz

### Info

Proizvod: CSW 100

Proizvođač: CREATIVE

Cijena: 750 - 819 kn

### Za

Dobra reprodukcija visokih i niskih frekvencija

### Protiv

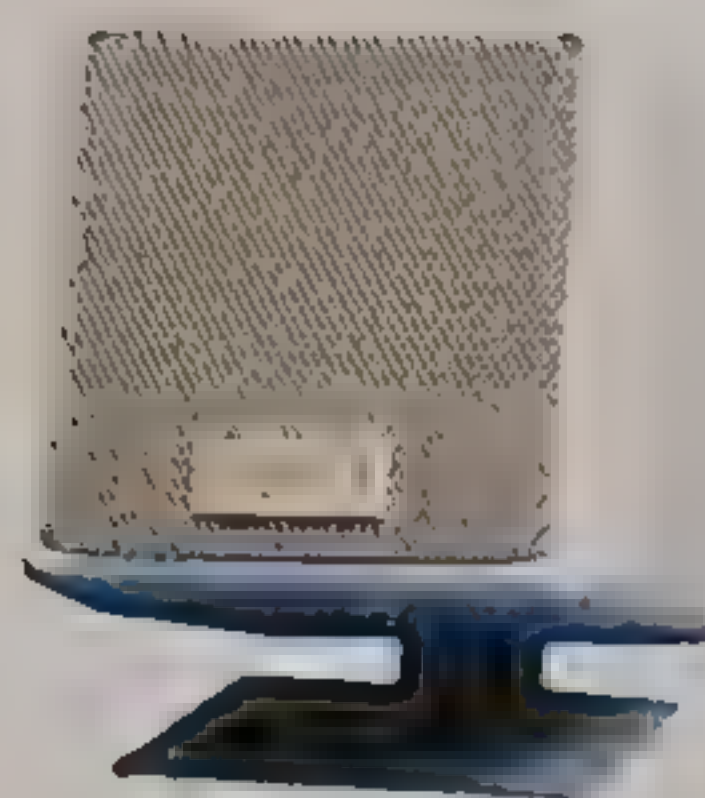
Dolazi do izobličenja pri glasnom slušanju

### Dojam

suprotno izgledu, odlični zvučnici koji odlično popunjavaju niske i više frekvencije, ali nisu za hi-fi kvalitetu zvuka

## CSW 200

velikim očekivanjem pristupamo ovim zvučnicima, najskupljima, ali i najboljima od testiranih. Konačno, naša su očekivanja gotovo u cijelosti ispunjena. Nešto veći kockasti satelitski par zvučnika odličan je u reprodukciji srednjih i visokih tonova, dok subwoofer drma cijelu sobu moćnim basevima. Na ovakvom je zvučnom sustavu doista užitak slušati glazbu, a igrice dobijaju novu svježinu i lakše vam se uživjeti. Oba trodjelna sustava posjeduju zgodne potencijometre za regulaciju glasnoće koje možete pozicionirati na lako dostupno mjesto radi brze korekcije glasnoće, a na subwooferima su potencijometri za željenu količinu baseva (nemojte pretjerivati, previsok nivo baseva će vam upropastiti užitak pretvorivši ga u brundanje cijele sobe!). Pripazite pri kupnji ovih zvučnika, moglo bi vam se dogoditi da zamrzite liniju.



### Info

Proizvod: CSW 200

Proizvođač: CREATIVE

Cijena: 1.343 - 1.452 kn

### Za

Moćan zvuk, pogotovo kod subwoofera, potencijometri na satelitu i subwooferu

### Protiv

Subwooferi ne mogu podnijeti visok nivo baseva

### Dojam

Odličan, pun i moćan zvuk za vašu sobu, kvalitetom se može mjeriti s boljom muzičkom linijom

### Sateliti

Snaga: 4.1W, 4 oma

Raspon reprodukcije: 150-16000 Hz

### Subwoofer

Snaga: 10.3W, 4 oma

Raspon reprodukcije: 10-20000 Hz

## CSW 350 Soundworks

va je linija Creativeovih multimedijalnih PC zvučnika na zanimljiv način predstavljena novinarima: tijekom cijelog predstavljanja treštala je glazba, kako se mislilo, iz velikih zvučnika raspoređenih po velikoj dvorani. Jedina čudna stvar bile su bijele kockice navrh svakog zvučnika... Zamislite samo kako su novinari bili iznenađeni što je glazba treštala i onda kad su velike zvučničke kutije bile iznijete iz prostorije. Ima li to ikakve veze s onim bijelim kockama? No, dosta hvalospjeva, i krenimo na tvrde dokaze koji će ubiti i zadnji tračak sumnje kod onih koji još ne vjeruju da je riječ o najboljim PC zvučnicima, o trodjelnom zvučnom PC sustavu. Za većinu se zvukova brinu dva satelita (to su one "bijele kockice"). Savršeno su precizni u području zvučnog spektra koji pokrivaju (150 Hz-20 000 Hz). Subwoofer je pak priča za sebe. Iako nazivno pokriva iste frekvencije kao i manja braća iz CSW obitelji, čim ga čujete, jasno vam je da se samo on uistinu približava tim specifikacijama. Dubina reproduciranog basa jednostavno je nevjerojatna i mjerljiva s najkvalitetnijim aktivnim subwoofer sustavima koji se rabe za kućno kino. Sam Creative ničim ne ograničava primjenu ovih zvučnika na PC. CSW 350 će s istim uspjehom dočarati *Quarta* svijet, tresti sobu (stan) glasnom i kvalitetnom glazbom i pretvoriti vašu dnevnu sobu u kinodvoranu ako ih spojite na televizor. Postoje dva ulaza na subwoofer pa sustav može biti spojen na dva izvora, npr. na računalo i prenosivi CD player. Još jedna stvarica koja velja zamijetiti je i mali potencijometar za regulaciju glasnoće koji se može nalijepiti na monitor, a nalazimo ga kod svih Creativeovih trodjelnih zvučnika. Jedina prepreka nabavci ovih prekrasnih zvučnika je cijena, mogli biste kupiti gotovo polovicu novog PC-a. Ali ako vam 2800 kn nije mnogo novca, dobro razmislite o Creativeovom pristupu, odlično je izbalansirano i više nikada u životu ne ćete morate kupovati zvučnike!

### Info

Proizvod: CSW 350 Soundworks

Proizvođač: CREATIVE

Cijena: 2.339 - 2.515 kn

### Za

Sve osim cijene

### Protiv

Cijena

### Dojam

Perfektan zvuk koji unosi novu dimenziju u PC igrice. Ove zvučnike bismo svima preporučili pod obavezno da imaju nižu cijenu



### Sateliti

Snaga: 4.1W, 4 oma

Raspon reprodukcije: 150-20000 Hz

### Subwoofer

Snaga: 10.3W, 4 oma

Raspon reprodukcije: 10-20000 Hz



## CREATIVE

Graphic  
Blaster  
Exxtreme

Konačno smo došli do dijela Creativeovog paketa koji nas je najviše zaintrigirao! Ovim proizvodom Creative u sferu kućnog hakera donosi grafičku snagu radnih stanica. Tako oni barem reklamiraju svoj novi 2D/3D ubrzivač temeljen na 3D Labsovom profesionalnom Permedia 2 čipu. Koncem prošle godine predstavljena je Graphics Blaster Exxtreme serija Creativeovih video kartica treće generacije (3 kartice s istim čipom, ali različitim mogućnostima nadogradnje, količinom RAM-a, i softverom.). Namijenjena ponajprije racionalnim entuzijastima koji žele vrhunske 3D performanse, ova kartica neće razočarati barem kad je riječ o Direct3D ubrzanim naslovima, čija se brzina može mjeriti s dosadašnjim šampionom - 3Dfx Voodoo čipom (izravni usporedni test izvršili smo na igrici Subculture.) No, iako se kartica hvali potpunom OpenGL podrškom, za razliku od ostalih kartica koje pod OpenGL podršku obično podvale nekakav Mini OpenGL port, Quake 2 GL se nije želio pokrenuti! OpenGL podrška radi kako spada (provjerili smo u Lightwaveu koji ovaj standard koristi za preview scene/objekta u prozoru) i tek ovdje, u profesionalnoj sferi, dolazi do izražaja sirova snaga Permedia 2 procesora! Kartica također podržava i Heidi 3D ubrzanje poznato iz popularnog 3D

Studio Max 2. Kartica dolazi s 4 Mb 100 MHz SGRAM memorije (proširivo na 8 Mb) i feature konektorom na koji će se, u bliskoj budućnosti, moći priključiti Creativeov DVD dekompresor, TV izlaz i sl. Graphic Exxtreme objedinjuje sve što bi kupac mogao zahtijevati - veliko ubrzanje 3D igara, laka nadogradivost, mnogo RAM-a, a ni podrška Heidi i OpenGL standardu nije za odbaciti jer se mnogo naših čitatelja bavi grafikom i za stvaranje svojih slika koristi upravo programe koji podržavaju ove standarde (tako smo barem zaključili po slikama za Hack Galeriju).



## Info

Proizvod: GRAPHIC BLASTER EXXTREME  
Proizvođač: CREATIVE  
Cijena: 840 kn

## Za

Odlično ubrzanje pod OpenGL i Heidi driverima, mogućnost proširenja

## Protiv

Problemi s GL igrama, ipak ne dostiže Voodoo

## Dojam

Odlična kartica za profesionalce koji se s vremena na vrijeme požele malo pograti. Ipak, neka se pravi igrači strpe dok Creative ne izdaci svoj 3D ubrzivač s Voodoo čipom

CREATIVE proizvode na testiranje ustupili

ALGORITAM i

SoundBlaster  
Performance  
PC-DVD Gold

Pred nama je još jedan Creativov DVD kit. U njemu dobijate, naravno, IDE DVD drive dvostruke brzine čitanja (2.7 Mb/s) kojeg spajate kao običan CD ROM (uostalom, osim što čita DVD-ove, čita i CD-e 20x brzinom - max. 3 Mb/s) te Soundblaster AWE 64 Gold. Pomalo nas je začudila ovakva kombinacija, jer nedostaje hardver potreban za dekompresiju MPEG-2 video zapisa. Pretpostavljam da će kupci ovog sustava biti i vlasnici neke od budućih brzih grafičkih kartica koje će imati ugrađenu hardversku dekompresiju MPEG-2 zapisa (uostalom, neke kartice to već podržavaju.) Creative će uskoro ponuditi takvu karticu kao jednostavnu nadogradnju, više o tome pročitajte u recenijj Graphic Blaster Exxtremea. Da biste se uvjerali u mogućnosti ovog kita, u bundleu dolazi igra Claw 1.1 s poboljšanim DVD animacijama. Više nas je zanimao drugi dio ovog kompleta, kojeg je predstavljala perjanica Creativove ponude, barem što se zvučnih kartica tiče - AWE 64 Gold, najbolja zvučna kartica za igranje koju trenutno možete kupiti. Da bi kvaliteta zvuka bila bolja, svi konektori na AWE 64 Goldu su pozlaćeni, baš kao i kablovi što ih dobijate s karticom (zlato je najbolji vodič). Ova kartica posebno oduševljava reprodukcijom MIDI zapisa! Iznimno vrijedan dio paketa je i softver dobijen s karticom, a uključuje punu verziju Steinbergovog programa Cubasis Audio 1.6. Ovaj kit preporučio bih vlasnicima PC-a bez zvučne kartice i CD ROM-a. Njegovom kupnjom dobijaju perfektu zvučnu karticu, DVD i CD-ROM pogone u jednom te mogućnost nadogradnje DVD pogona na DVD video player, kupnjom MPEG 2 kartice za reprodukciju digitalnog videa. Kvaliteta se uvijek plaća.

## Info

Proizvod: SOUNDBLAST. PERE. PC-DVD GOLD  
Proizvođač: CREATIVE  
Cijena: 2220

## Za

Odličan DVD multimedijalni kit, kvalitetan software

## Protiv

Nedostatak kartice za MPEG-2 reprodukciju videa

## Dojam

Da su ubacili MPEG-2 karticu Creative je mogao dobiti killer proizvod. No, i ovako ovaj kit iznimno je vrijednosti, ako ste spremni izdvojiti toliko novaca.



# DIAMOND *grafika*

Ukoliko uskoro namjeravate kupiti tu famoznu Monstericu, a smeta vam što se radi isključivo o 3D ubrzivaču, možda biste trebali razmotriti neki od kombiniranih 2D/3D ubrzivača? Na taj način, ako dobro izaberete, dobijate najbolje iz oba svijeta. Značajna mogućnost ovih kartica je 3D ubrzanje u prozoru, što zahtijevaju, primjerice, novi VRML browseri pa čak i neke igrice poput Microsoftovog Flight Simulator 98. Dakako, mnoge genijalne 2D igre postaju sve zahtjevnije (npr. Total Annihilation) i uveklike će profitirati od brze 2D kartice, pogotovo pri višim razlučivostima. Patrik Pencinger rješava sve vaše dileme testom triju novih Diamondovih kartica koje predstavljaju all-in-one rješenje za 2D/3D grafiku...

## Diamond Stealth II

Ova kartica bi mogla potpuno promijeniti low-end tržište grafičkih kartica. Njen mozak je Rendition V2100 2D/3D ubrzivački čip. Diamond za Stealth preporučuje cijenu nešto veću od 100 dolara, čime ova kartica pada u cjenovni razred niže srednje klase. No, neka vas cijena ne prevvari, Stealth po brzini spada u visoku klasu sudeći po usporednim testovima i subjektivnom dojmu. Na Winbench 3D testu, na P200 MMX, ova je kartica iscedila 126 bodova - samo 4 boda manje od Monsterice! Ni 85 milijuna Winmarka nije zanemariv broj. VGA grafika je bila zaista brza, a Duke 3D se vrtio u astronomskih 47 FPS-a pri razlučivosti od 640x480. Jedini problem predstavljale su performanse u DOS-u, no tko još gleda na DOS... Jedini nedostatak kartica je pokazala u 320x200. No, da je to samo softverski problem, dokazao je Quake test koji je u default setupu timedemo odvratio na 28.5 FPS-a, a kad smo mu instalirali VESA 2.0 driver, rezultat se popeo na 45 FPS-a (još jedan od razloga zašto je dobro koristiti SciTech Display Doctor koji se nalazi na HackCD-u). Karticu možete dobiti samo u PCI inačici bez šminkerskih dodataka tipa TV out, DVD, nego samo sa iznimno kvalitetnom MPEG dekompresijom.

### Info

Proizvod: DIAMOND STEALTH II  
Proizvođač: DIAMOND MULTIMEDIA  
Ustupio: ARTES  
Cijena: 971 kn

- Za** Kartica za igrače željne brze 2D/3D grafike uz mali izdatak!
- Protiv** Errr, nije najbolja. Malo je spora u 320x200, ali kome je to važno!
- Dojam** Daje odlične 2D/3D performanse za uloženi novac, no ipak u 3D-u ne nadmašuje Voodoo čipove

## Diamond Viper 330

Viperica je zaista strelovito vrtjela 3D Winbench - 136 bodova je posramilo i Monstericu! Direct3D igre jednostavno su letjele kao nikad prije. Primjerice, Moto Racer i Jedi Knight ostvarili su nevidene brzine, posebno Jedi Knight koji se i u 800x600 vrtio glatko!. Doduše, ni 2D performanse nisu za odbaciti - Quake se na Viperu zavrtio u 17.8 FPS-a, što je pomalo bijedno uspoređujemo li s 29.8 FPS-a koliko ostvaruje Monsterica pri 640x480. Srce ove kartice je nVidia Riva 128, 128-bitni čip koji predstavlja posljednji hit PC grafike. Na svjetskom se tržištu svakim danom pojavljuju nove kartice sa Riva čipom, a za početne kiksve uzrokovane nešto lošijim driverima mnogi neće ni saznati. Kako bi ga natjerali da nešto radi, posjetili smo Tihomira Jauka i malo zavrtjeli Lightwave na Viperici i ostali zapanjeni performansama koje je kartica pokazala pod



### Info

Proizvod: DIAMOND VIPER 330  
Proizvođač: DIAMOND MULTIMEDIA  
Ustupio: ARTES  
Cijena: 1368 kn

- Za** Najbrža grafika pod Direct3D driverima koju smo dosad vidjeli. Brza je u prozorima. Brza je u DOS-u. Brza je u 2D. Brza je u 3D. Ima li pitanja?
- Protiv** Ograničenost na 4 Mb video memorije. Problemi s Glide driverima (GL Quake nije radio), lošije performanse u 2D-u.
- Dojam** Fantastično ubrzanje Direct3D igara, no pomalo razočaravajući rezultati pod Glide igrama

OpenGL driverima. Nedostatak ove kartice je što je ograničena na 4 Mb, što kompenzira brzim procesorom koji može vrlo brzo hvatati tekstura iz glavne memorije, i cijena koja, po Diamondu, iznosi 200 dolara. Hm, jesam li spomenuo da ova kartica ima TV izlaz?

## Fire GL 1000

Ovdje je riječ o vrhunskom ubrzivaču za CAD/CAM primjene. FireGL temeljen na novom 3D Labsovom Permedia 2 čipu. Vrhunski je produktivnosti ova kartica ostvarit će pod Windows operativnim sustavom, iako ni performanse u 95-ki neće razočati. Posebno se pri konstruiranju kartice pazilo da postigne vrhunske performanse pod OpenGL-u i Heidi driverima (Heidi standard koristi npr. 3D Studio MAX 2). Jedini smo problem imali pri pokušaju igranja Duke 3D-a, gdje su boje bile malo čudne, no to je ubrzo ispravljeno instalacijom softverskog VESA 2.0 drivera. Direct3D je također zadovoljio performansama. Ovu karticu možemo preporučiti nadobudnom arhitektu koji povremeno voli nešto i odigrati.

### Info

Proizvod: FIREGL 1000  
Proizvođač: DIAMOND MULTIMEDIA  
Ustupio: ARTAKOM  
Cijena: 1620 kn

- Za** 16 Mb RAM-a, superbrzo Heidi i OpenGL ubrzanje
- Protiv** Cijena, silni problemi s Direct3D igrama
- Dojam** Vrhunsko ubrzanje za profesionalce, solidno u igranju

### PCP Benchmark okršaj

Već legendarni PC Player D3D test. Usporedili smo testirane kartice sa dvama nazastupljenijim karticama viših performansi u Hrvatskoj - Diamondovom Monstericom 3D i Matroxovim Mystiqueom. Treba odmah napomenuti: iako novi čipovi, koji se nalaze na karticama koje smo ovdje testirali, po sirovoj snazi prestižu Voodoo, 3Dfx još uvijek na području igara daje najbolje performanse! Testirane kartice, pak, pokazuju svoju pravu snagu u profesionalnim primjenama u kojima prestižu Voodoo koji je dizajniran isključivo za igranje

Diamond Stealth II	18.9 fps
Diamond FireGL 1000	21.9 fps
Diamond Viper 330 128	22.3 fps
Diamond Monster 3D	27.9 fps
Matrox Mystique	20.4 fps



## BIG RED RACING

Startajte igru s -car (ime auta broj jedan) -car (ime auta broj dva) i dobit ćete te aute kad počne igra. Imena auta naći ćete kao .VHC datoteke u direktoriju gdje se nalazi igra.

## FROGGER

### Cheatovi za PC inačicu:

Pauzirajte igru u modu za jednog igrača. Tipkajte šifre pažljivo (pazite na razmake) i, poslije svake šifre, u dnu ekrana ćete dobiti poruku i saznati jeste li dobro učinili. Ako želite prekinuti nivo, gdje ste aktivirali šifre pritisnite ESC.

### Cheatovi za PSX inačicu

Pauzirajte igru u modu za jednog igrača pritiskom na "start" (poslije svake šifre, poruka u dnu ekrana označit će vam jeste li dobro učinili). Ako niste dobro otpikali, isključite pauzu i ponovno je aktivirajte. desno, kvadrat, trokut, kvadrat, trokut, križ - beskonačno života.

NO MORE ROAD SPLATS

SHOW ME MORE ZONES PLEASE

WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME

neograničen broj života

pristup svim zonama

pristup svim nivoima

## JOINT STRIKE FIGHTER

Kod selekcije pilota pritisnite lijevi i desni CTRL istodobno i ENTER - moći ćete upravljati bilo kojim helikopterom ili zrakoplovom u igri. Ako tijekom igre pritisnete CTRL+G+U, dobit ćete i streljivo za njih.

## LBA 2

Tijekom igre pritisnite ESC i utipkajte:

Gold

Life

Magic

Clover

Box

dobijate novac

dobijate život

dobijate magiju

dobijate nagradni život

dobit ćete cijelu kutiju djetelina (života)

## JURRASIC PARK: THE LOST WORLD (PSX)

Ako želite biti čovjek: krug, krug, X, X, trokut, kvadrat, kvadrat, kvadrat, krug, krug, kvadrat, trokut.

Ako želite biti raptor: krug, krug, X, X, trokut, kvadrat, trokut, kvadrat, trokut, krug, trokut, X.

Ako želite biti T-Rex: kvadrat, kvadrat, trokut, trokut, X, trokut, trokut, krug, krug, kvadrat, X, trokut.

### Početne šifre za nivo (svi DNA, 99 života):

Kao compy

X, X

krug, trokut

kvadrat, X

kvadrat, X

krug, kvadrat,

trokut, kvadrat

Kao lovac:

kvadrat, kvadrat

trokut, krug

X, kvadrat

kvadrat, kvadrat

kvadrat, X

krug, trokut

Kao raptor:

X, X

krug, trokut

kvadrat, X

kvadrat, X

kvadrat, kvadrat

trokut, krug

Kao T-Rex:

X, X

krug, trokut

kvadrat, kvadrat

kvadrat, X

trokut, kvadrat

trokut, kvadrat

Kao Sarah

kvadrat, kvadrat

trokut, krug

X, X

kvadrat, kvadrat

trokut, X

krug, kvadrat

Galerry šifre

Kao compy

kvadrat, kvadrat

trokut, krug

X, krug

trokut, krug

trokut, trokut

X, X

Kao lovac

X, X

krug, trokut

kvadrat, trokut

trokut, trokut

X, krug

kvadrat, krug

Kao raptor

kvadrat, kvadrat

trokut, krug

X, krug

trokut, krug

X, trokut

X, trokut

Kao T-Rex

trokut, trokut

kvadrat, X

krug, kvadrat

krug, X

X, kvadrat

trokut, kvadrat

Šifre za sve nivo (moraju se tri puta unijeti)

kvadrat, X

krug, trokut

trokut, X

kvadrat, krug

trokut, krug

X, kvadrat

## MARBLE DROP

Ubacujte pikule u lijevke kako je napisano. Pustite svaku pikulu što dalje prije

nego ubacite sljedeću.

Marcus Tiron

lijevi lijevak: crvena

desni lijevak: plava

desni lijevak: žuta

desni lijevak: žuta

desni lijevak: žuta

desni lijevak: plava

lijevi lijevak: plava

lijevi lijevak: crvena

lijevi lijevak: crvena

lijevi lijevak: crvena

desni lijevak: ljubičasta

lijevi lijevak: narandžasta

Copernicus

desni lijevak: bilo koja

lijevi lijevak: čelična

središnji lijevak: bilo koja

desni lijevak: čelična

lijevi lijevak: bilo koja

središnji lijevak: čelična

desni lijevak: bilo koja

lijevi lijevak: čelična

središnji lijevak: bilo koja

središnji lijevak: žuta

Leone Alberti

desni lijevak: zelena

središnji lijevak: crvena

lijevi lijevak: plava

lijevi lijevak: žuta

središnji lijevak: narandžasta

desni lijevak: ljubičasta

desni lijevak: plava

desni lijevak: crvena

lijevi lijevak: zelena

Thabit Ibn Quarra

lijevi lijevak: čelična (ili narandžasta)

desni lijevak: narandžasta

desni lijevak: crvena

lijevi lijevak: žuta

lijevi lijevak: plava

lijevi lijevak: plava

desni lijevak: crvena

lijevi lijevak: narandžasta

lijevi lijevak: ljubičasta

desni lijevak: plava

lijevi lijevak: crvena

Gerbert d' Aurillac

središnji lijevak desni lijevak: plava

središnji lijevak desni lijevak: žuta

desni lijevak: narandžasta

lijevi lijevak: crvena

središnji lijevak desni lijevak: crvena

središnji lijevak desni lijevak: čelična

desni lijevak: narandžasta

središnji lijevak lijevi lijevak: žuta

## BALLS OF STEEL

Prvo pritisnite "print screen" tipku, a zatim tipkajte:

Bucket

couch potato

evil twin

freakshow

nerf gun

popcorn

roach motel

t-minus 1

t-minus 2

t-minus 3

t-minus 4

t-minus 5

t-minus 6

t-minus 7

t-minus 8

triplets

warp core

upaljen kickback

video mod

dvije loptice

extra loptica

supercannon

super pops

uključen je Crawler attack

vježbanje gađanja

Bug hunt

Guard duty

Xenophobia

Meteor storm

Rescue

Showdown

Final assault

tri loptice

Power loptica

## SIM CITY 2000

Klikajte na vrh toolbara i tipkajte:

BUDDAMUS

JOKE

MRSOLEARY

NOAH

MOSES

GILMARTIN

500.000\$ i sve nagrade

prikazuje smiješne slike

bit će požar

bit će poplava

zaustavlja poplavu

dobijate vojnu bazu

## MASTER OF ORION 2

Alt+ moola

Alt+ menio

Alt+ einstein

1000 kredita

završava trenutačno istraživanje

završava istraživanja svih mogućih nenaprednih

tehnologija

sve vidite

objavljujete rat svima odjednom

ovo rabite na Planet ekranu. Konstrukcijski radovi se

završavaju u jednom potezu.

## HEAVY GEAR

Pritisnite Ctrl + Alt + Shift i otipkajte:

SU

IS

RE

LI

Ctrl+Shift+C+P

neranjivost

neograničeno streljiva

uništavanje neprijateljske mete

automatski uspješno završena misija

sva oružja i dodaci





## MAGESLAYER

Uključite kontrolu i tipkajte pomoću tipke "P" vidjet ćete svoju poziciju u koordinatama.

bit ćete prenijeti na poziciju zadanu koordinatama. izlistava sve karte starta kartu uključuje/isključuje mod za letenje. Kad ga aktivirate, pritisnite tipku za skok i let počinje. ubija sve na nivou God mod završna sekvenca snažna magija privremeni štit privremeno zamrzava kreature privremeno ubrzanje privremena nevidljivost privremeno ubija sve power-up-e zdravlje mana stvara ključ

## POSTAL

Tipkajte dok igrate:

HEALTHFUL  
THICKSKIN  
CARRYMORE  
GIMMEDAT  
HESSTILLGOOD  
DAWHOLEENCHILADA  
BREAKYOSAK  
EXPLODARAMA  
FLAMENSTEIN  
SHOTGUN  
LOBITFAR  
TITANIII  
STERNOMAT  
FIREHULRER  
CROTCHBOMB  
THERESNOPLACELIKEOZ  
IAMSOLAME

## TUOK

DDDNSTBR  
THMSCLS  
LNJHNSN  
GNNTRTMNT  
MTTSTBBNGTNB  
DRRNSTBBNGTN  
MKJNK  
PTNDNCN  
MNTND  
TANANAI  
JMC  
MPC  
JEFSPI  
NGLC  
FNGTBC

## UPRISTIG

Pritisnite "c" za poruke. Otipkajte *slick* za neranjivost i oružja (pritisnite "c" na ekranu, imat ćete pristup svemu).

## AMOK

Slik za nivo  
C8YXXC  
X8BXAP  
A2CBAC  
F7HSCY  
BAXCXX  
Cmetov, YAYAYA, ZABCXY, BABYXX.

## SYNDICATE WARS

U datoteci *Play.dat* dodajte *lm* tako da bude *@main /w /g /m*. Tijekom igre, dok opremate agente, pritisnite " " i dobit ćete 10000 kredita. Ovo možete ponoviti koliko god puta želite. Postoji još jedan način varanja. Prijavite se kao "pooslice", trebali bi čuti zvuk, možete izbrisati pooslice i upisati svoje ime. Tijekom igre pritisnite " " dobijate 10000 kredita.

dobijate novo oružje (ako držite tipku, dobit ćete sva) na R&D ekranu pritiskom na ovu tipku prođe jedan dan završava nivo

Alt + t  
Shift + q

teleportira odabranog agenta gdje je kursor vraća agenta iz mrtvih sa svim oružjem

## WIPEOUT 2097

Na naslovnom ekranu otipkajte *RUSH* i dobit ćete pristup nekim ludim brodovima. Na glavnom ekranu otipkajte:  
XTEAM  
XCLASS  
XTRACK

Ako tijekom trke pauzirate igru i otipkate:

PSYMEGA  
PSYPROTECT  
PSYTICKER  
PYRAPID

## SCREAMER 2

Utipkajte  
MRTRK  
TACAR, TBCAR, TCCAR, TDCAR

## CIVNET

Pritisnite *Ctrl* i tipkajte *A O D B A M E*. Pojavit će se novi meni "Extras" sa sljedećim opcijama:

Scale it  
ArmyInfo  
MoneyAndPower  
AllSeeingEye  
GetRichQuick  
GetSmartQuick  
MissleCrisis  
SettlersHol  
NukeStorms  
AutoMode  
Armageddon

## X-COM APOCALYPSE

Da bi aktivirali taktičke varalice, pritisnite *Alt* tipku i otipkajte *TAC CHEAT*. Ako nešto nije u redu, probajte sljedeće: pritisnite *Alt* i neku drugu tipku osim *T* i tipkajte *TAC CHEAT*. Ako ste dobro napravili, dobit ćete poruku. Kodovi su:

Alt + ESC  
Alt + T  
Alt + H  
Alt + V  
Alt + K  
Alt + I  
Alt + W

## DUNGEON KEEPER

Ako ubacite sljedeće kreature u vodu u hramu, moći ćete si olakšati igru.

Imps  
Fly i Spider  
2 Beetles  
2 Flies  
Beetle i Spider  
3 Spiders  
Dark Mistress, Bile Demon i Troll  
Ghost  
Vampire  
2 Bile Demons  
Horned Reaper

## INDEPENDENCE DAY

Kao ime otipkajte sljedeće:

LIVE FREE  
TOURIST  
GO POSTAL  
FOX ROX  
MR HAPPY  
GREG FM  
SCOTTYWAR  
ROSA DUONG

dobivate najbrži Pirahna tim  
dobivate Phantom klasu  
pristup svim stazama

neograničeno oružje  
neograničena energija  
neograničeno vrijeme  
dobivate machine gun

dodatne staze  
extra auti za svaki tim

povećava proizvodnju  
možete vidjeti podatke o protivnicima  
daje vam novac i moć (tko bi rekao?)  
vidite cijeli svijet  
postajete bogati  
postajete pametni  
započinjete proizvodnju nuklearnog oružja  
karavani  
probajte sami  
računalo preuzima komandu  
treba li još što reći?

isključuje cheat mod  
treening mod uključen/isključen  
skriveni teren uključen/isključen  
skriveni jedinice uključene/isključene  
ubija sve neprijateljske jedinice  
neranjivost uključena/isključena  
bez težine uključeno/isključeno

jeftinije ih je stvoriti  
dobivate Warlocka  
završava trenutačnu proizvodnju  
završava trenutačno istraživanje  
dobivate Dark Mistress  
dobivate Bile Demon  
dobivate Horned Reaper  
svi vaši pilići će uginuti  
sva se čudovišta razbole  
sva čudovišta se pretvore u piliće  
sva čudovišta postanu bijesna

neranjivost  
možete odabrati nivo  
dobivate damage bonus, oružja i brže punjenje  
odabirete nivo  
odabirete zrakoplov  
imate sve  
imate sve  
imate sve



# HACKER CLUB

prvi  
jedini KLUB  
koji  
nagrađuje!!!

## zašto postati članom?

## POZDRAV SVIMA!

Iskaznice su vam u rukama, otvarate stranice Hackera i slijede iznenađenja. Možda ste dobili koju od zanimljivih nagrada pa već otvarate svoje tek pristigle pakete a ako i niste, ne brinite, u svakom broju se sretno smiješi barem 10 članova Hacker kluba. Za one čitatelje koji još uvijek postavljaju pitanja i traže konkretne informacije o Klubu, ponavljamo još jednom:

HACKER CLUB je namijenjen SVIM pretplatnicima časopisa Hacker (dakle, nije bitno jeste li stari ili novopečeni pretplatnik!). Što vam je činiti? Kao i dosad, pošaljite nam vašu narudžbenicu poštom, faxom ili e-mailom ili nam se javite putem telefona. Po primitku vaše pretplate, dobivate iskaznicu HACKER CLUBA i samo uz njeno predodjenje možete kupiti robu u trgovinama čije ćemo adrese i popuste koje ostvarujete pri kupnji redovito objavljivati u svakom broju Hackera.

**NAPOMENA:** Zbog jednostavnije evidencije velikog broja vaših pretplata, molimo vas da prilikom uplate (u banci ili pošti) obavezno u rubrici "POZIV NA BROJ" upišete svoj JMBG i kopiju uplatnice pošaljete poštom ili faksom na adresu redakcije.

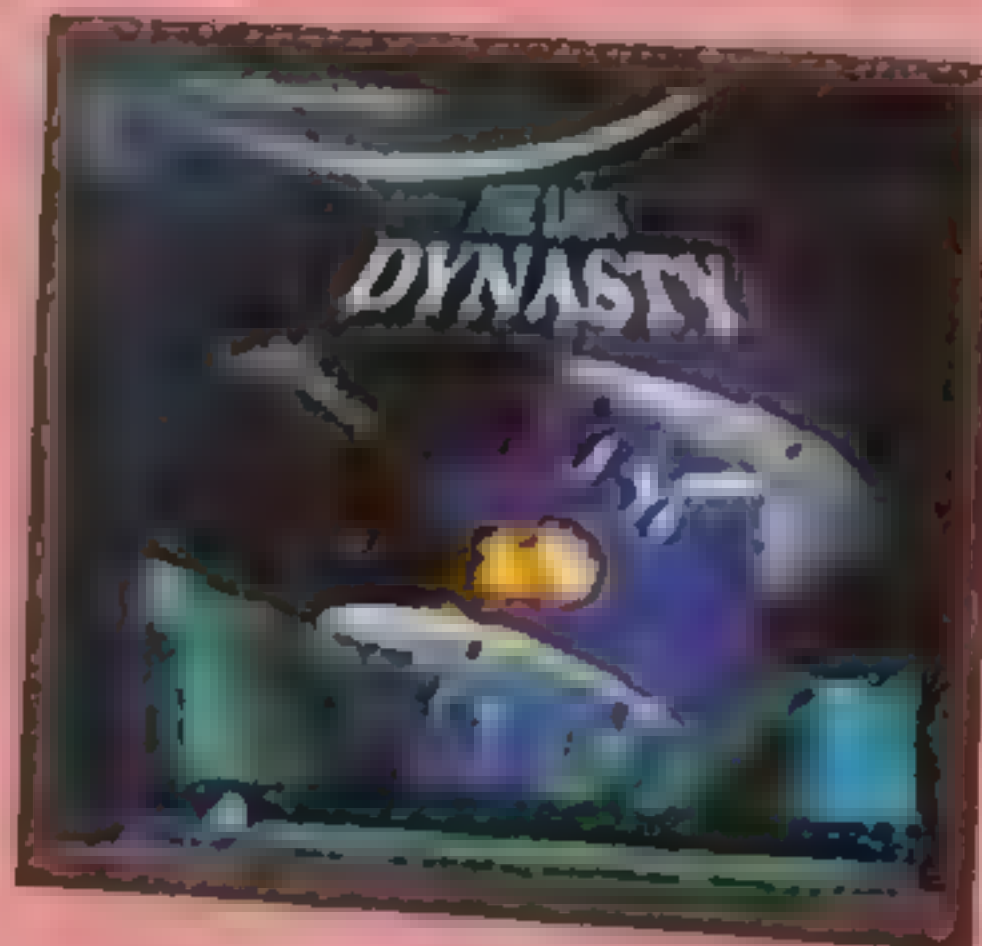
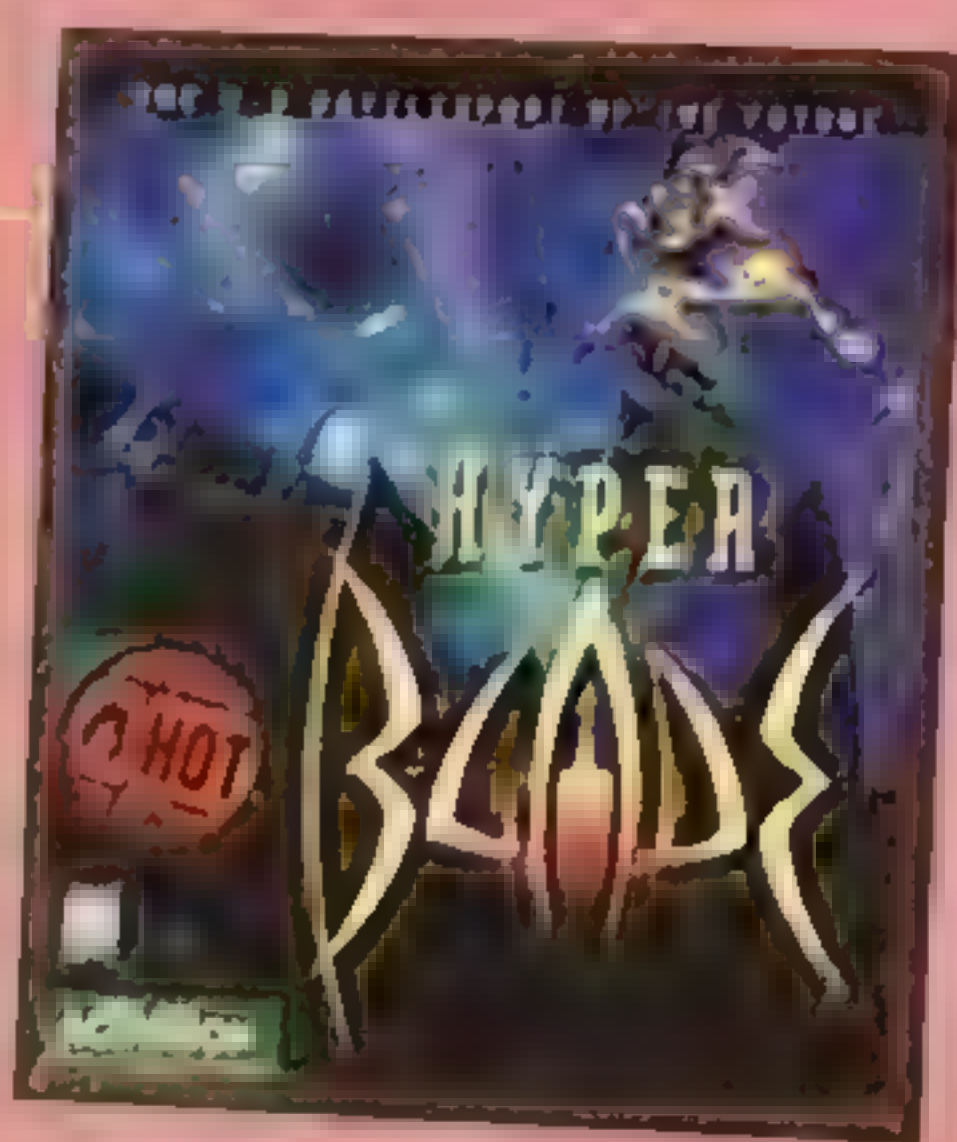
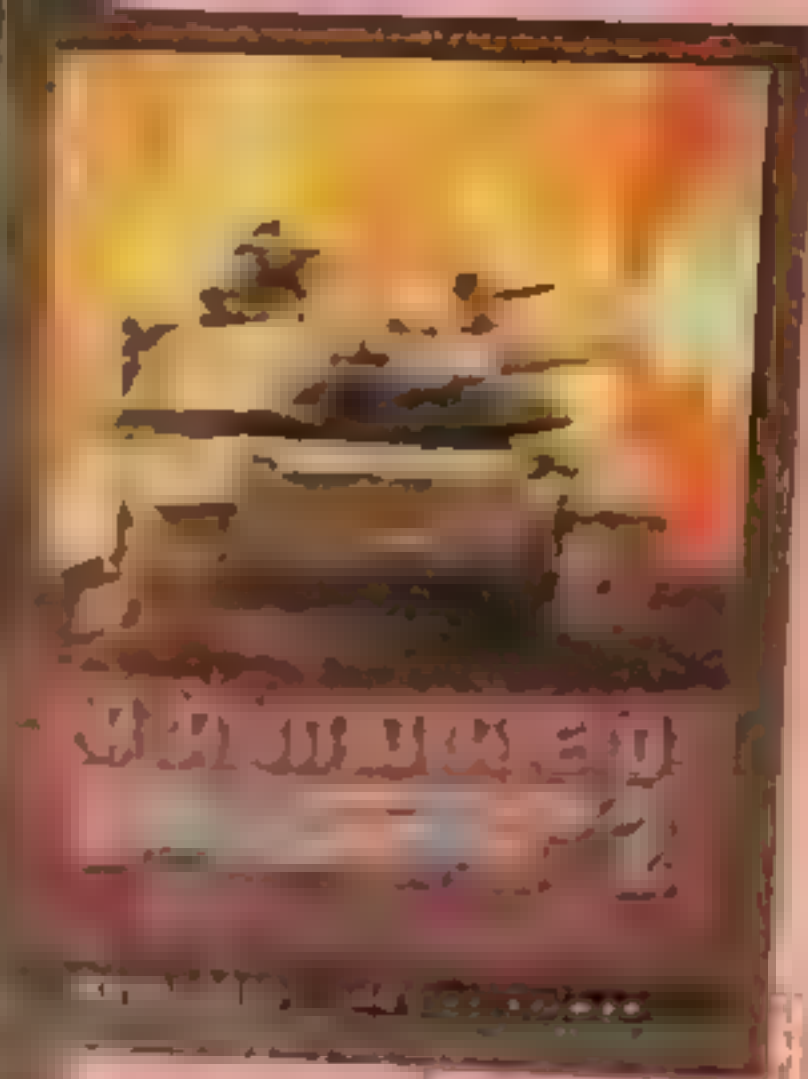
- 1) zato jer štediš pri primitku svakog naručenog časopisa u pretplati
- 2) zato jer izbjegavaš sva moguća poskupljenja
- 3) zato jer ti **HACKER** stiže izravno na adresu
- 4) zato jer dobivaš **HACKER** prije dolaska na kioske
- 5) zato jer ćeš dobivati BESPLATAN primjerak specijalnog Hackerovog izdanja **HACKER PLUS**
- 6) zato jer ti iskaznica **HACKER CLUB** osigurava popust pri kupnji originalnih igara usvim trgovinama čije ćemo adrese redovito objavljivati u časopisu
- 7) zato jer ćeš sudjelovati u brojnim nagradnim igrama samo za članove
- 8) zato jer ćeš doživjeti brojna ugodna iznenađenja

### Nagrađeni članovi

# HACKER CLUB-a

### ORIGINALNE IGRE!

Armored Fist 2 Davor Šuštić, Stubičke Toplice  
F22 Raptor Marijan Kovačević, Belišće  
Hyperblade Damir Marenić, Osijek  
Team F1 Dražen Perić, Umag  
The Last Dynasty Davorin Mišin, Tuhelj



### ORIGINAL POSTERI!

Komplet od 3 original postera dobivaju:

1. Oliver Rohtek, Pula
2. Alojzije Janković, Zagreb
3. Kristijan Kruljac, Graberje Ivaničko
4. Sanja Veličkov, Zagreb

## IZNENAĐENJE TROMJESEČJA

ELECTRONIC ARTS & HACKER POKLANJAJU HACK IGRU FIFA 98  
Nagrađeni član kluba: Damir Miškić, Dubrovnik (Mokošica)





## POPUSTI ZA ČLANOVE HACKER CLUBA:

### UŠTEDITE PRI KUPNJI KNJIGA!!!

Ukoliko vam je potrebna informatička literatura, izdavačko poduzeće ALFEJ omogućava svim članovima Hacker kluba 20% popusta pri kupnji knjiga. Odaberite jedan od sljedećih naslova:

**Word 7**

**Java**

**Excel 7**

**CorelXara**

**Od početnika do samostalnog korisnika**

**Access 2.0**

**Auto Cad Početnica**

**Internet**

**Delrina Win Fax Pro**

**Univerzalni talijansko-hrvatski rječnik**

**ALFEJ, Kušlanova 10, 10 000 Zagreb**

**tel. 01/ 4556-278, tel./fax. 01/ 2335-361**

### KUPI IGROU S KARTICOM U DŽEPU

Na sve igre za koje ste tijekom godine odlučili kupiti u trgovinama naših poznatih oglašivača, oduzmite članski popust i dobili ste dodatan razlog za veselje tijekom svih sljedećih 12 mjeseci koji su pred vama. O tome da li će još biti kakvih iznenađenja ili akcija tijekom godine saznat ćete na vrijeme. Popusti slijede u trgovinama:

#### **ALGORITAM**

Multimedia Centar (Hotel Dubrovnik donja etaža) Gajeva 1, Zagreb **-4%**

#### **ALGORITAM BOOKSHOP**

Importane centar, novi dio donja etaža, Zagreb **-4%**

#### **TURBO HACKER**

Strossmayerov trg 7, Zagreb **-3%**

Importane centar, Zagreb **-3%**

Marina držiča 1, Osijek **-3%**

Pavinska 5, Varaždin **-3%**

Karolina Riječka, Korzo 7, Rijeka **-3%**

Bana J. Jelačića; Split **-3% -3%**

### JOYSTICK, YAMAHA ZVUČNICI, MIŠ, PODLOŠKA ILI IGRA

Ukoliko ste odlučili nabaviti novu zvučnu karticu, CD snimač, zvučnike, modem, neku od igara ili bilo koji drugi proizvod kojeg nudi u svojoj trgovini poduzeće ZOLA sasvim je svejedno na svu kupljenu robu u njihovoj trgovini stječete 10% popusta uz predodžbu Hacker iskaznice. Sretno vam bilo!

**ZOLA, Nova cesta 115, 10 000 Zagreb**  
**tel. 01/395-152, fax. 01/395-153**

### JEFTINIJE DO RAČUNALA!!!

Poduzeće CATV-JOŽA svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste:

5% POPUSTA pri kupnji Microsoftovih igara i programa  
za bezgotovinsko plaćanje i 10% popusta za gotovinske uplate  
3% popusta na bilo koje računalo bez obzira na način plaćanja

#### **POSEBNA PONUDA MJESECA ZA KUPNJU RAČUNALA U PODUZEĆU CATV-JOŽA:**

Pentium 166 MMX, 15" monitor Belinea ili Philips  
Fix 512 kB; 1.44 FDD Teac; 32 Mb SDRAM;  
1.2 GB HDD; 24 x CD; SB 16 bita comp. zvučna kartica;  
Zvučnici 2x120A; ATI 3D Charger 4MB + PC2TV (TV out),  
Fax/modem/voice 33,6 Bps; Joystick; Mini Tower kućište;  
Tipkovnica, Mouse + podloška; Windows 95, + DEMO igre

**CATV-JOŽA, Sudovečka 1, 10 000 Zagreb**  
**tel./fax. 01/332-396**

Poduzeće NEZBIT svim članovima Hacker kluba omogućava sljedeće popuste:

3% POPUSTA pri kupnji MICRON i GATEWAY 2000 konfiguracija  
5% popusta na sve HEWLET-PACKARD periferije, ako su  
kupljene uz MICRON ili GATEWAY 2000 konfiguraciju.

#### **POSEBNA PONUDA MJESECA!!!**

#### **RAČUNALO KOJE STE ODUVIJEK ŽELJELI!!!**

GATEWAY 2000 200MMX  
2,1 GB UDMA HDD; 32 SDRAM; 3D 2MB SVGA accelerator;  
16-bit Sound Card; 32 speed CD-ROM; 15" color monitor;  
Win95 Paneuropean + Gateway system CD-ROM

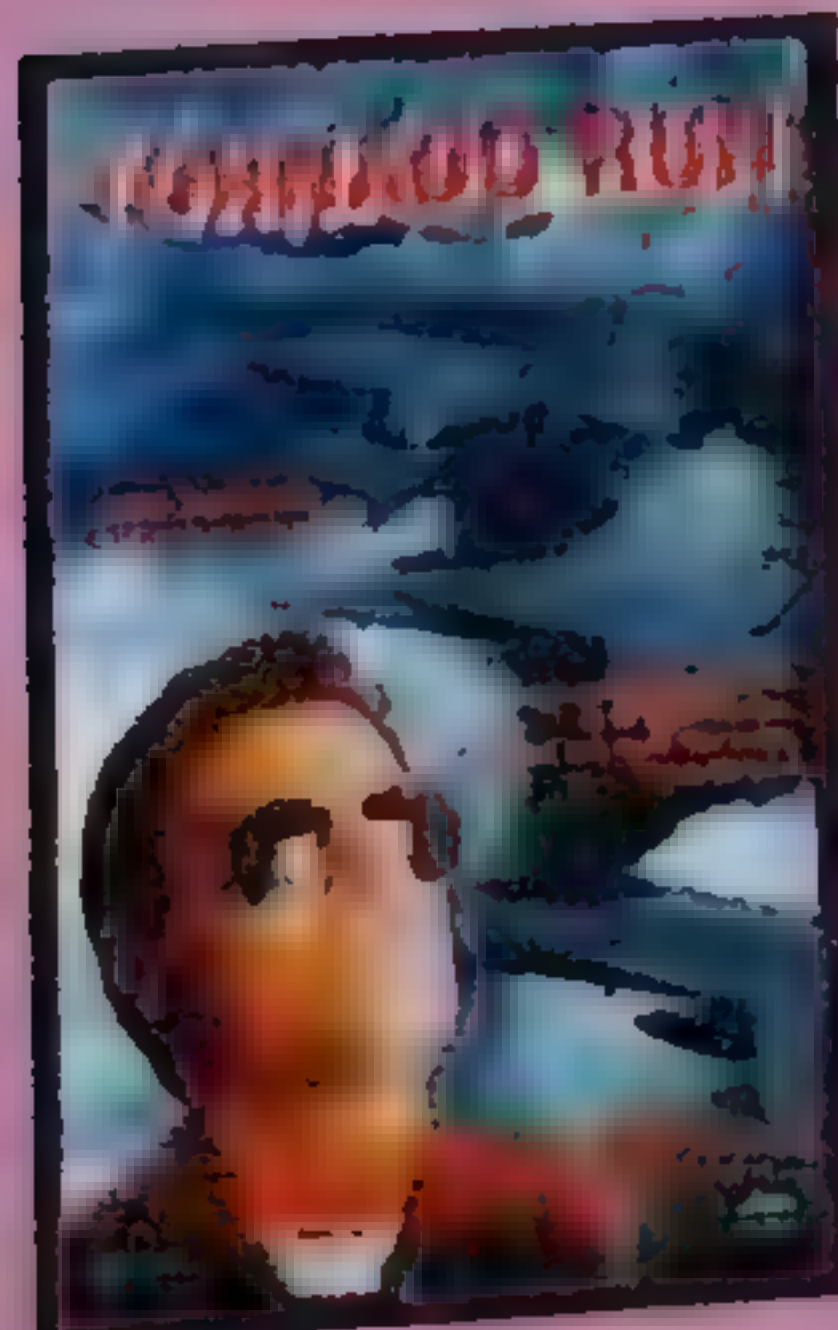
**12 rata po 965,00 kn**

**NEZBIT, Knez Mislava 11/1, 10 000 Zagreb**  
**tel./fax. 01/4612-430, 4612-417**

**od 01.03. - Vrtlarška 3a, tel: 3768-812, 3768-813**

### POKLON FILMOVI!

Tornado Run Vedran Zlatac, Umag  
Crash and Burn Dragan Šakić, Osijek  
Meridian Željko Žeravica, Donji Miholjac  
Venus Rising Krešimir Radanović, Čepin



### ORIGINAL POSTERI!

Komplet od 2 original postera dobivaju:

1. Dražen Novačević, Belišće

2. Zvonimir Lombardi, Vinkovci

3. Miroslav Čajavec, Trnovec Bartolovečki

4. Tomislav Tomorad, Zagreb





PlayStation

Prikaz najpopularnije konzole današnjice

Specijalno izdanje časopisa

HACKER

# HACKER PLUS

Rješenje:

**TOMB  
RAIDER  
II**



**CRASH  
BANDICOOT 2**

Nastavak arkadnog klasika

**CREATURES**  
Strava u gotičkom Londonu

**BUSHIDO BLADE**

Kontroverza na borilačkoj sceni

- Pandemonium 2
- Colony Wars
- Rock'n'roll Racing
- Grand Theft Auto

**NETYAROZE**

Napravi igru kod kuće!

**FINAL FANTASY VII**







# STARI BROJEVI

**HACKER**

Petrinjska 11/IV  
10 000 Zagreb

**HACKER**

Petrinjska 11/IV  
10 000 Zagreb



**pri  
jedni KLUB  
koji  
nagrađuje!!!**

jamstvo 6 mjeseci, cijena 1550 DM.  
**Marko, 049/21 38 26**

Prodajem PC Pentium 120 MHz, 16 Mb edo RAM, HDD, 1.2 GB, monitor 14", Goldstar, SVGA 1 Mb, CD ROM 8x Sony, audio excel, soundblaster 16-bitni, zvučnici, tipkovnica, miš + podloga (mnogo programa i igara). Vrlo povoljno.

**Dinko, 021/86 19 18**

## AMIGA

A1200, 640 Mb HDD, CD 4x, eksterni 3.5" FDD, kolor monitor sa zvučnicima, 3 CD-a s igrama i programima, 70 disketa, joystick + knjigu A1200 na hrvatskom za 950 DM prodajem.

**hrvoje, 01/83 22 55, zvati iza 17.30h radnim danom**

Prodajem A500 s proširenjem, Philipsovim monitorom i 200 igara.

**Petar, 01/388 40 32**

Prodajem A500, 1 Mb, štampač, miš, 2 joysticka, 200 disketa za 350 DM.

**Vatroslav, 048/62 25 34**

Prodajem modulator za A500 (malo rabljen) za 200 kn te ENCIKLOPEDIJU IGARA 1 sa disketama i disketama Enc. Igara 2 (sve novo) za 70 kn.

**Dominik, 01/74 74 55**

Prodajem A500 1Mb sa 3 joysticka, 100 disketa, digitalizator slike i tona, literaturu za 850 kn.

**Filip, 022/21 25 35**

## ostalo

Prodajem igre za CD Rom: Syndicate Wars, Privateer 2: The Drkening, Ripper, Fade To Black, Wetlands, 2, Toonstruck ili mijenjam neke od igara za Wing Commander 4 - The Price of Freedom.

**Edvard, 01/370 84 10, zvati poslije 15h**

Prodajem igre za PSX: CROC i Twisted Metal.

knj, informacione časopise (cijena 20 kn), dvije diskete s igrama (kom 10 kn), 2 glazbena CD-a (kom 25 kn). Svakom kupcu iznad 90 kn prigodan dar.

**Jasmin, 020/22 876**

Prodajem PC CD ROM igru Rebel Assault 2 (2CD-a).

**NJET**

**Boris, 051/23 61 06**

Prodajem igre za PSX Tomb Raider 2, Fighting Force, Die Hard Trilogy i joypad.

**Petar, 01/388 40 32**

Prodajem Nintendo Game Boy, 1992. uz dodatne priključke i igrice Tetris, Super Mario Land.

**Mario, 01/373 85 48**

Prodajem original igre Fifa '97, Fifa '96, MDK, Carmageddon, Heroes of Might and Magic 2 i Worms 2, svaka 150 kn.

**Dominik, 01/67 18 96**

Prodajem HDD 2,1, S3 Virge 3d 2Mb, SB Yamaha, 2x16 Mb RAM, cooler floppy 3,5", povoljno i hitno!

**Josip, 047/34 11 65**

Prodajem Longbow 2 (2 CD-a).

**Krešimir, 01/80 85 92**

Stare brojeve Hackera 2 i 4 kupujem.

**Vjeko, 01/15 22 29**

Prodajem PC CD igre Leisure Suit Larry 7, Full Throttle, Sam&Max, Nova Storm, Time O.K., Commando, Quake, Bioforge, Discworld, Jedi Knight, CD - kompilacija samo s igrama, Game Boy s 4 igre.

**Ivan, 023/23 223, zvati iza 20h**

Prodajem Super Nintendo s jednim joystickom i 2 igrice (Donkey Kong i Rise of The Robots) povoljno!

**Emir, 043/53 19 71**

Prodajem graf. Karticu Diamond Monster 3d box verzija s igrama Mech Warrior 2, Hyper Balde, EF 2000, VR Soccer, Descent 2, Destination Quartzon, Quake 2 i Tomb Raider 2 za 1300 kn.

**Oliver, 052/57 82 22**

Prodajem ili mijenjam PC CD ROM-ove Close Combat, Fifa '98, NBA '98, Pancer General 2,

**HACKER**

Petrinjska 11/IV  
10 000 Zagreb

# ENCIKLOPEDIJA IGARA





# MALA ŠKOLA RAČUNALA

CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

## kupnja računala

VREMENOM ĆETE SHVATITI KAKO JE VAŠE RAČUNALO ZASTARJELO

HM, PITAM SE, PITAM, DA LI DA UZMEM NOVO RAČUNALO ILI DA PRIČEKAM JOŠ KOJU GODINU?



KAD NAPOKON ODLUČITE KUPITI RAČUNALO, ZBROJIT ĆETE UŠTEDEVINU, PRELISTATI STRUČNE ČASOPISE I KNJIGE I MIRNO I SABRANO KRENUTI U UZBUĐLJIVU AVANTURU...

GROK!

OVO JE STVARNO IDEALNO MJESTO ZA SKRIVANJE KASICE - PRASICE!



PUF, PUF, NIŠTA GORE OD LJUTOG ZALJUBLJE-NOG PRASCA!

GROK, GROINK!



JEDAN OD NAČINA JE KUPNJA POLOVNOG RAČUNALA PREKO OGLASA U NOVINAMA...

MA, GARANTIRAM VAM DA JE OVA DVA-OSAMŠESTICA STARA SAMO TJEDAN DANA!

POGLEDAJTE SAMO OVAJ ODLIČAN MONOKROMATSKI HERKULES MONITOR!



MOŽETE GA KUPITI U KOMPONENTAMA



NO, U TOM SLUČAJU MORATE IMATI MALO PREDZNANJA KAKO BI SVE PRAVILNO SLOŽILI



NOVO RAČUNALO NAJBOLJE JE KUPITI KOD OVLASHTENIH PRODAVAČA.

EVO, GOSPODINE, KOD NAS DOBIVATE I BESPLATNU PODLOGU ZA MIŠA!



MA, NIŠTE TREBALI!

I NA KRAJU, KAD SABERETE SVE MOGUĆNOSTI I ZRELO PROMISLITE...



ODLUČIT ĆETE SE ZA NAJBOLJE RJEŠENJE...

U STVARI, NIJE OVO RAČUNALO NITAKO LOŠE! JOŠ KAD BIH NAŠAO KAKVU IGRICU KOJA RADI NA OVOME!





# Western Digital

## SAMO NAJBOLJE

HDD 1GB-6GB

UltraDMA

JAMSTVO 36 MJESECI



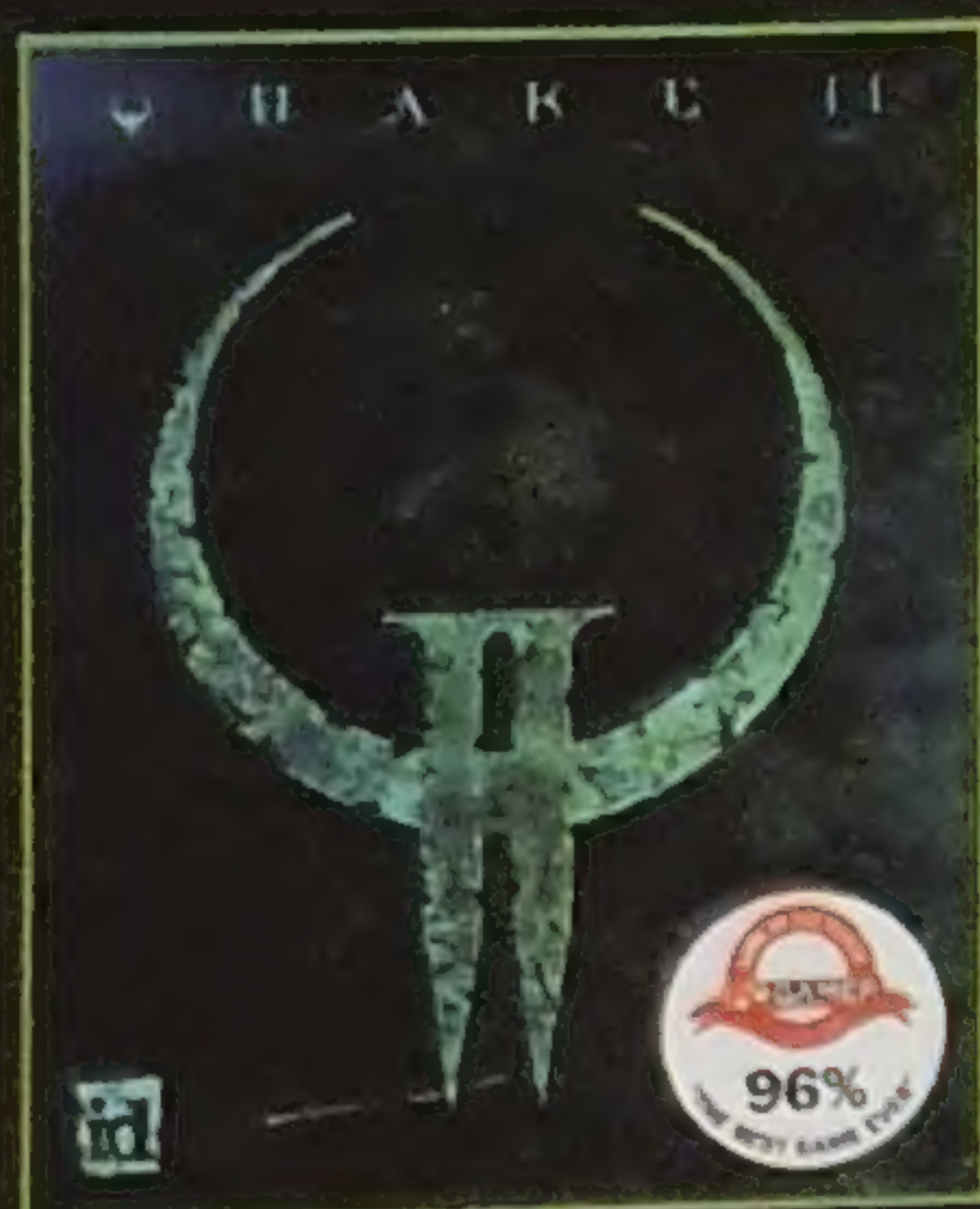
http: www.tel.hr/msan, E mail: m-san @zg.tel.hr

INFORMATICKI INŽENJERING d.o.o. 10000 ZAGREB, SLUNJSKA 32 Tel./fax: ++385(0)1/323 257.326-177



# ALGORITAM

## MULTIMEDIA CENTAR



QUAKE II



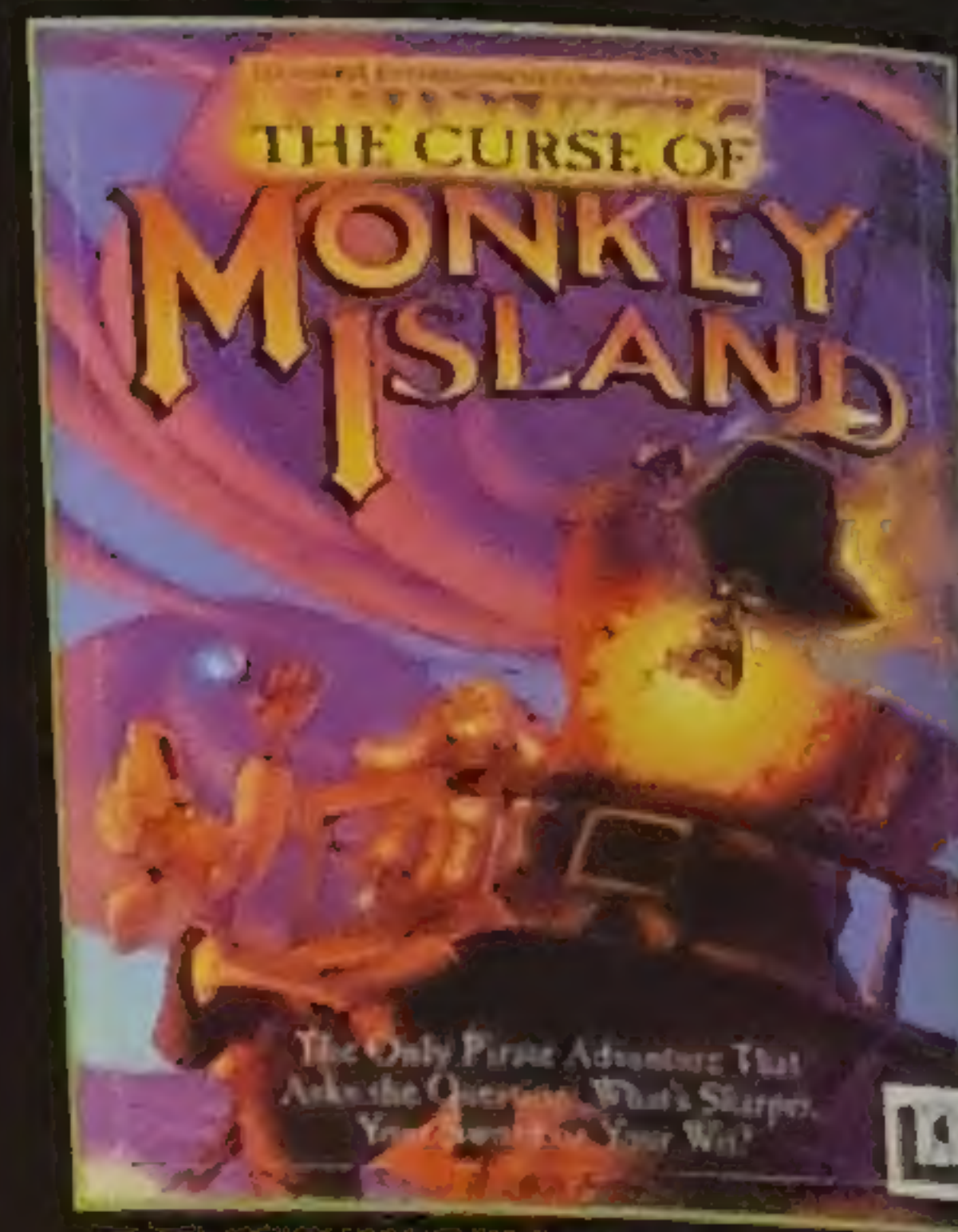
WC PROPHECY



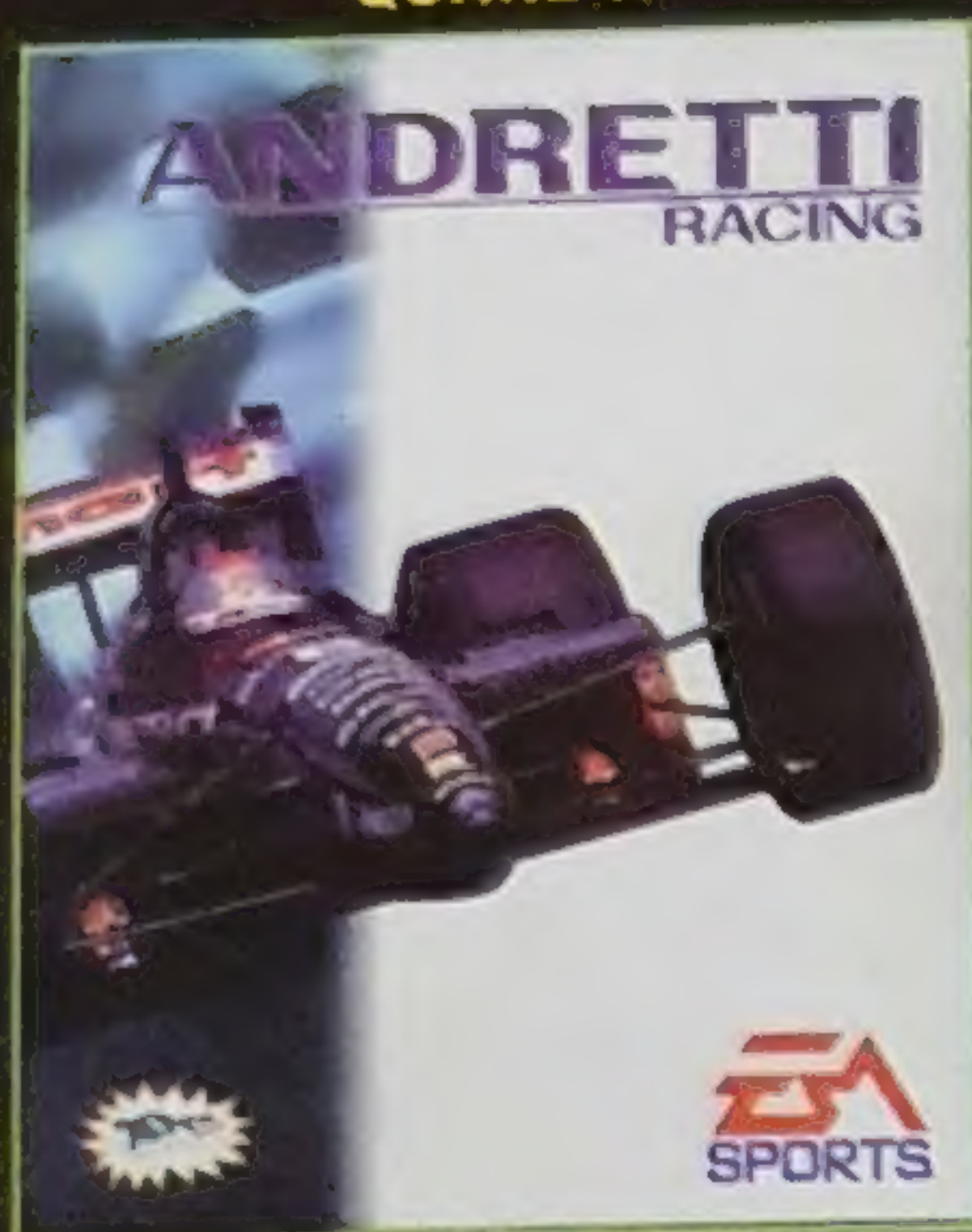
FIFA 98



MEN IN BLACK



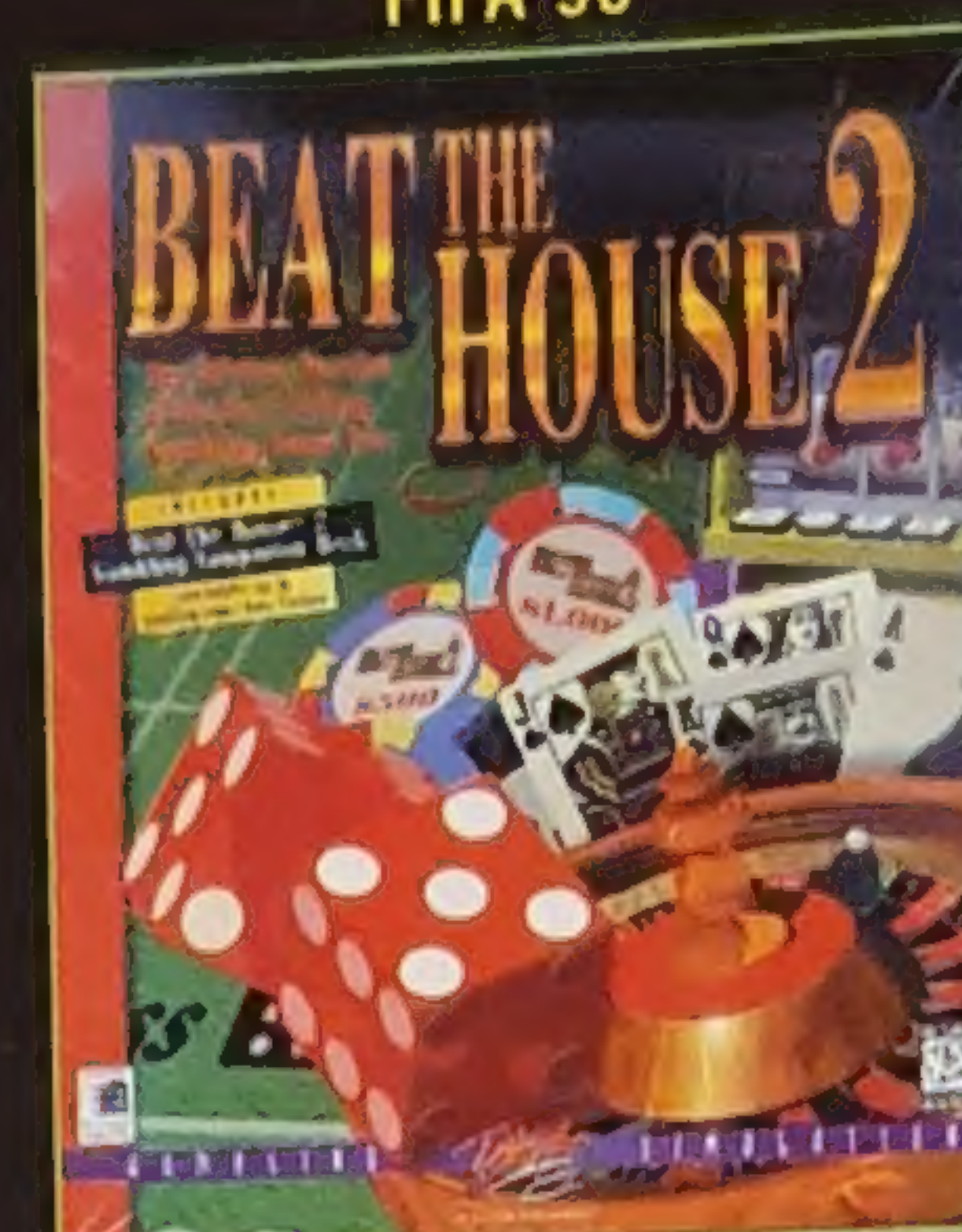
THE CURSE OF MONKEY ISLAND



ANDRETTI RACING



F22 RAPTOR



BEAT THE HOUSE 2



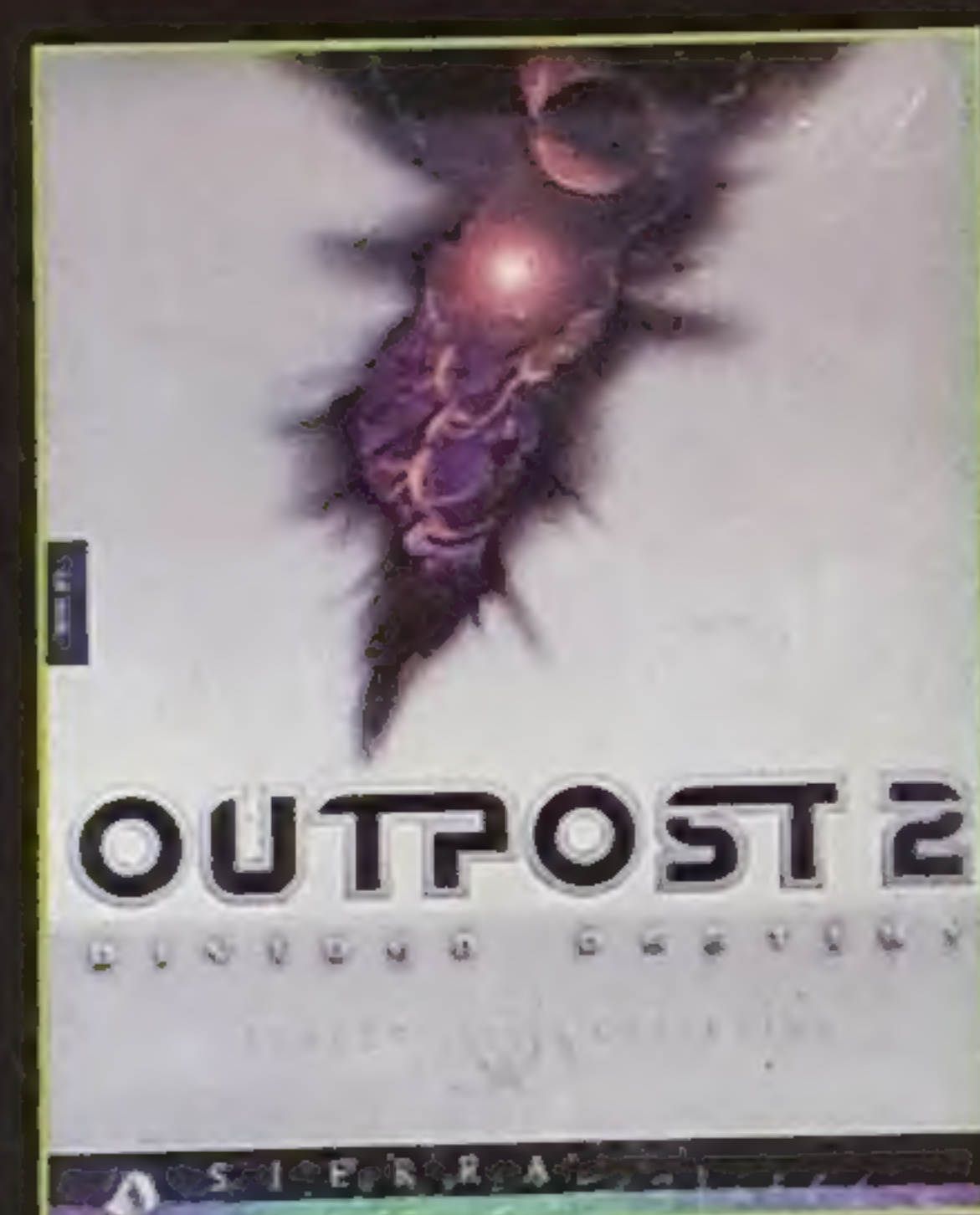
ARMORED FIST 2



ACTUA SOCCER 2



WARLORDS 3



OUTPOST 2

PAŽNJA  
SVIM  
LJUBITELJIMA  
ELEKTRONSKIH  
IGARA  
Početkom ožujka  
"ALGORITAM"  
Vam priprema  
senzacionalno  
iznenađenje



VIRTUAL POOL 2



POWER CHESS



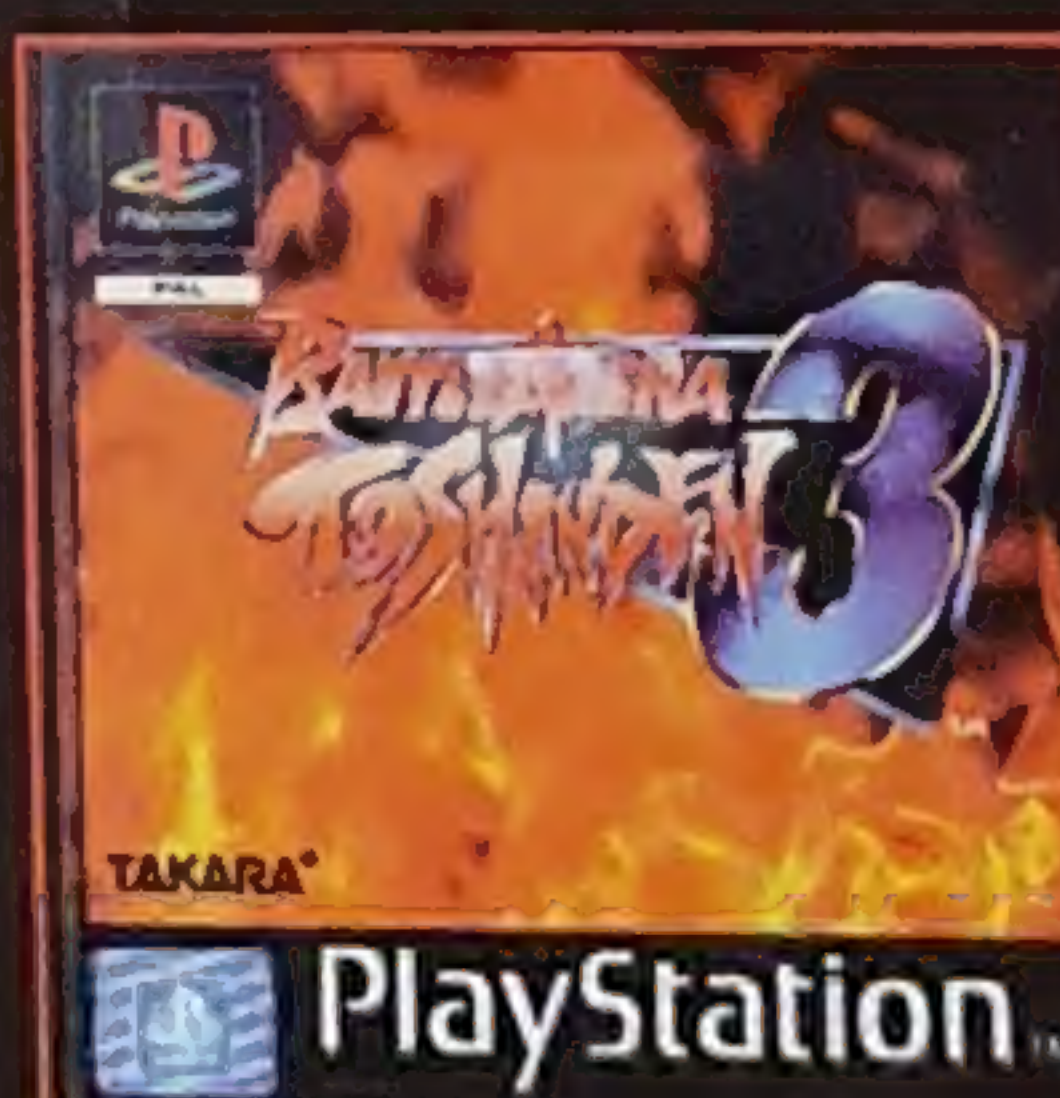
MDK



NBA LIVE 98



TWISTED METAL



BA TOSHINDEN 3



FINAL FANTASY VII



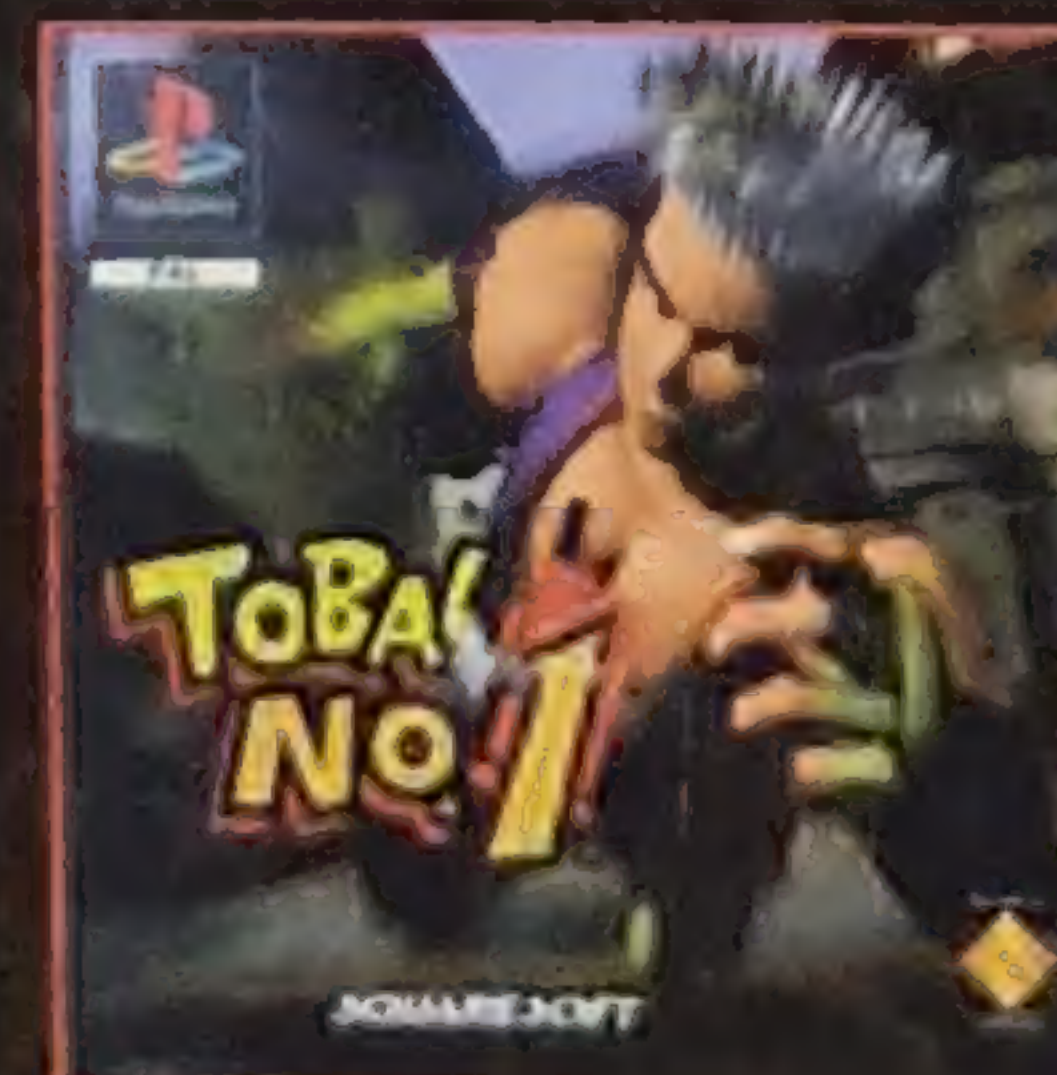
CAESARS PALACE



R'N'R RACING 2



COLONY WARS



TOBAL NO.1



CRASH BANDICOOT 2



FIFA 98



TIME CRISIS  
+ GUN!!!



Ovlašteni distributer za Hrvatsku:

VELEPRODAJA: ALGORITAM d.o.o., Zagreb, Gajeva 12, tel. 01/42 17 60, fax. 01/42 17 62

MALOPRODAJA: 1. ALGORITAM Multimedia centar (Hotel Dubrovnik - donja etaža) Gajeva 1, tel. 01/42 28 96  
2. ALGORITAM BOOKSHOP Importanne centar, novi dio - donja etaža 01/457 31 28

ZAPREŠIĆ: Elting P d.o.o., B. Jelačića 18, tel: 01/70 87 58 VARAŽDIN: GIT V. Lisinskog, tel: 042/211 877 VARAŽDIN: Robna kuća "VAMA", Kapucinski trg 9, tel: 042/21 00 11 (189)  
SPLIT: Art Shop (Prod. centar Koteks), Matice Hrvatske bb, tel: 021/52 43 00 (63) KARLOVAC: Cornet, M. Vrhovca 5, tel: 047/33 66 66 OSIJEK: Media Art, Ul. Hrvatske republike  
43 (prizemlje), tel: 031/12 75 24 RIJEKA: Knjižara "NOVA", Trpimirova 5a, tel: 051/33 51 47 ČAKOVEC: "ELC-BOOKSHOP", K. Zrinski 2, tel: 040/31 01 37



Narudžbenica u "Hock"